

The N-GAGE logo is positioned in the upper right quadrant of the page. It features the text "N-GAGE" in a bold, sans-serif font. The "N" is red, while the "GAGE" is white. The background of the entire page is a dark gray with a complex, concentric grid pattern that creates a sense of depth and perspective, resembling a tunnel or a stylized globe. A horizontal band of red and orange lines cuts across the middle of the page, adding a dynamic element to the design.

**N-GAGE**

Ghidul extins al utilizatorului

**NOKIA**

# CE 168

## DECLARAȚIE DE CONFORMITATE

Noi, firma NOKIA CORPORATION declarăm pe proprie răspundere că produsul NEM-4 este în conformitate cu prevederile următoarei directive a consiliului:

1999/5/EC. O copie a declarației de conformitate poate fi găsită pe pagina de Internet [http://www.nokia.com/phones/declaration\\_of\\_conformity/](http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/).

Copyright © Nokia Corporation 2003. Toate drepturile rezervate.

Este interzisă reproducerea, transferul, distribuirea și stocarea unor părți sau a întregului conținut al acestui material fără permisiunea prealabilă a firmei Nokia. Nokia, Nokia Connecting People și N-Gage sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Nokia Corporation. Alte nume de produse și de firme menționate aici pot fi nume comerciale sau mărci comerciale aparținând proprietarilor respectivi.

Nokia tune este o marcă sonoră a corporației Nokia.

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. All rights reserved. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd. All rights reserved.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

ESTE INTERZISĂ UTILIZAREA ACESTUI PRODUS ÎN ORICE MOD CARE CORESPUNDE STANDARDULUI VIZUAL MPEG-4, CU EXCEPȚIA UTILIZĂRII PENTRU (A) DATE SAU INFORMAȚII (i) ELABORATE DE ȘI OBTINUTE GRATUIT DE LA UN CLIENT CARE NU ESTE IMPLICAT ÎNTR-O FIRMĂ COMERCIALĂ DIN DOMENIU, ȘI (ii) DESTINATE EXCLUSIV UZULUI PERSONAL; ȘI (B) ALTE APLICAȚII PENTRU CARE S-AU OBTINUT LICENȚE SPECIFICE ȘI SEPARATE DE LA MPEG LA, L.L.C.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac ©, LZS ©, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hi/fn ©, LZS ©, ©1988-98, Hi/fn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. ([www.intuwave.com](http://www.intuwave.com))

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2003. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Nokia duce o politică de dezvoltare continuă. Ca atare, Nokia își rezervă dreptul de a face modificări și îmbunătățiri oricărui produs descris în acest document fără notificare prealabilă.

În nici un caz Nokia nu va fi răspunzătoare pentru nici un fel de pierderi de informații sau de venituri sau pentru nici un fel de daune speciale, incidente, subsecvente sau indirecte, oricum s-ar fi produs.

Conținutul acestui document trebuie luat „ca atare”. Cu excepția cazurilor prevăzute de legea aplicabilă, nici un fel de garanții, explicite sau implicite, incluzând, dar fără a se limita la garanțiile implicite de vandabilitate și adecvare la un scop anume, nu se oferă în legătură cu acuratețea, corectitudinea sau conținutul acestui document. Nokia își rezervă dreptul de a modifica acest document sau de a-l retrage oricând fără notificare prealabilă.

Este posibil ca nu toate produsele să fie disponibile în zona dumneavoastră. Vă rugăm să consultați pentru aceasta cel mai apropiat dealer Nokia.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361526

Ediția 2 RO

# Cuprins

<b>Pentru siguranța Dvs.....</b>	<b>7</b>
----------------------------------	----------

<b>Informații generale.....</b>	<b>9</b>
---------------------------------	----------

Modul de așteptare .....	9
Meniu .....	11
Liste de opțiuni .....	12
Ajutor on-line .....	13
Bara de navigare - deplasarea pe orizontală.....	13
Acțiuni comune tuturor aplicațiilor.....	13
Reglajul volumului.....	14
Conectarea și utilizarea cablurilor livrate cu aparatul.....	16
Memoria partajată.....	17

<b>Utilizarea ca telefon a consolei pentru jocuri.....</b>	<b>18</b>
--	-----------

Efectuarea unui apel.....	18
Răspunsul la un apel.....	20
Jurnal - Registru apel și jurnalul general .....	22
Director SIM .....	26
Cartela de memorie.....	27

<b>Jocuri .....</b>	<b>31</b>
---------------------	-----------

Începerea unui joc .....	31
--------------------------	----

Începerea unui joc în doi .....	31
Începerea unui joc cu mai mulți jucători.....	32

<b>Music player și radio.....</b>	<b>33</b>
-----------------------------------	-----------

Music Player .....	33
Radio.....	35
Utilizarea radioului.....	36

<b>Setări .....</b>	<b>42</b>
---------------------	-----------

Modificarea setărilor generale.....	42
Setări aparat.....	42
Setări apel .....	44
Setări conexiune.....	45
Data și oră.....	51
Siguranță .....	51
Restricții apel (serviciu de rețea).....	54
Rețea.....	55
Setări accesorii .....	56

<b>Contacte .....</b>	<b>57</b>
-----------------------	-----------

Crearea cartelelor de contact.....	57
Copiarea contactelor de pe cartela SIM în memoria consolei pentru jocuri și invers.....	57
Editarea cartelelor de contact.....	58

Vizualizarea unei cartele de contact.....	59
Gestionarea grupurilor de contacte.....	62
Importul de date .....	63
<b>Imagini și Captură ecran .....</b>	<b>64</b>
Imagini .....	64
Captură ecran .....	67
<b>RealOne Player™ .....</b>	<b>69</b>
Media Guide .....	70
Redarea fișierelor media .....	70
Expedierea fișierelor media.....	71
Modificarea setărilor.....	71
<b>Mesaje.....</b>	<b>73</b>
Mesaje - Informații generale.....	74
Scrierea textului.....	75
Crearea și expedierea mesajelor noi.....	79
Căsuță intrare - primirea mesajelor .....	84
Dosarele mele .....	88
Căsuță poștală .....	88
Căsuță ieșire.....	92
Vizualizarea mesajelor de pe o cartelă SIM .....	93
Transmisie celulară (serviciu de rețea).....	93
Editor pentru comandă servicii .....	94
Setări mesaje.....	94

<b>Profiluri.....</b>	<b>99</b>
Schimbarea profilurilor .....	99
Personalizarea profilurilor .....	99
Profilul Deconectat .....	100

<b>Agendă .....</b>	<b>102</b>
Efectuarea înregistrărilor în agendă .....	102
Setarea alarmelor pentru agendă .....	105
Expedierea înregistrărilor din agendă.....	105
Import de date.....	106

<b>Funcții suplimentare și Media .....</b>	<b>107</b>
Favorite .....	107
Probleme de rezolvat .....	108
Calculator .....	108
Convertor .....	109
Note.....	110
Ceas .....	110
Compozitor .....	111
Înregistrator (Recorder) .....	113

<b>Servicii (XHTML).....</b>	<b>114</b>
Secvențele de bază pentru accesare .....	114
Setarea consolei pentru serviciul browser .....	114
Realizarea unei conexiuni .....	115
Vizualizarea marcajelor.....	116
Parcursul paginilor .....	117

Descărcare.....	118
Terminarea unei conexiuni.....	119
Setări browser.....	120

## **Aplicații (Java™) ..... 121**

Instalarea unei aplicații Java.....	121
Setări pentru aplicația Java.....	123

## **Manager – instalarea aplicațiilor**

### **și programelor..... 124**

Instalarea programului.....	125
Ștergerea programelor.....	126
Afișarea spațiului disponibil în memorie .....	126

## **Conectivitate ..... 127**

Conexiunea Bluetooth.....	127
---------------------------	-----

Conectarea consolei pentru jocuri la un calculator .....	132
Sync – sincronizarea la distanță.....	133

## **Depanare .....135**

Întrebări și răspunsuri.....	136
------------------------------	-----

## **Informații despre acumulator .....139**

## **Îngrijire și întreținere.....140**

## **Informații importante referitoare la siguranță .....141**

## **Index .....146**

# Pentru siguranța Dvs.

Citiți aceste instrucțiuni simple. Încălcarea regulilor poate fi periculoasă sau ilegală. Informații suplimentare detaliate sunt prezentate în acest manual.

Când folosiți funcțiile acestui produs, respectați dreptul la intimitate al celorlalte persoane precum și toate legile în vigoare.



Nu porniți aparatul dacă folosirea telefoanelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.



## **SIGURANȚA CIRCULAȚIEI ÎNAINTE DE**

**TOATE** Nu folosiți un aparat cu comenzi manuale în timp ce conduceți.



**INTERFERENȚE** Toate aparatele mobile pot fi sensibile la interferențe, ceea ce poate afecta performanțele acestora.



## **OPRIȚI APARATUL ÎN INCINTA SPITALELOR**

Respectați legile și reglementările în domeniu. Opriți aparatul când vă aflați în apropierea aparaturii medicale.



## **OPRIȚI APARATUL CÂND VĂ AFLAȚI ÎN**

**AVION** Aparatele mobile pot provoca interferențe într-un avion.



## **OPRIȚI APARATUL LA ALIMENTAREA CU**

**CARBURANȚI** Nu folosiți aparatul într-o stație de alimentare cu carburanți. Nu folosiți aparatul în apropierea carburanților sau a substanțelor chimice.



## **OPRIȚI APARATUL ÎN APROPIEREA**

**LOCURILOR ÎN CARE SE EFECTUEAZĂ EXPLOZII CONTROLATE** Nu utilizați aparatul în locurile în care se efectuează explozii controlate. Respectați restricțiile precum și legile și reglementările în vigoare.



**UTILIZAȚI APARATUL CU ATENȚIE** Utilizați aparatul numai în poziție normală, după cum este indicat în acest ghid de utilizare. Nu atingeți în mod inutil antena.



**SERVICE CALIFICAT** Aparatul și echipamentele aferente pot fi instalate și reparate numai de personal calificat.



**ACCESORII ȘI ACUMULATOARE** Folosiți numai accesorii și acumulatori aprobate. Nu conectați produse incompatibile.



**REZISTENȚĂ LA APĂ** Aparatul Dvs. nu este rezistent la apă. Păstrați-l în stare uscată.





**COPII DE SIGURANȚĂ** Nu uitați să faceți copii de siguranță ale tuturor informațiilor importante.



**CONECTAREA LA ALTE APARATE** Dacă doriți să faceți o conectare la alt aparat, citiți ghidul de utilizare al acestuia pentru informații detaliate referitoare la siguranță. Nu conectați produse incompatibile.



**APELURI DE URGENȚĂ** Asigurați-vă că aparatul este pornit și că telefonul funcționează. Apăsați  de câte ori este necesar (de ex. pentru a termina o convorbire, pentru a părăsi un meniu, etc.) cu scopul de a șterge ecranul. Tastați numărul de urgență și apoi apăsați . Comunicați poziția Dvs. Nu terminați convorbirea până când nu vi se cere acest lucru.

## Servicii de rețea

Aparatul mobil descris în acest ghid este omologat pentru a funcționa în rețelele EGSM 900, GSM 1800 și 1900.

O serie de funcții prezentate în acest ghid sunt numite servicii de rețea. Acestea sunt servicii speciale pe care le puteți activa prin intermediul furnizorului de servicii mobile. Înainte de a putea beneficia de oricare dintre aceste servicii de rețea, trebuie să vă abonați la serviciul

respectiv prin intermediul furnizorului Dvs. de servicii și să obțineți de la acesta instrucțiuni de utilizare a serviciului.



**Observație:** Unele rețele ar putea să nu accepte toate caracterele și/sau serviciile dependente de limbă.

## Încărcătoare și accesorii



**Observație:** Verificați seria de model a fiecărui încărcător înainte de a-l utiliza cu acest aparat. Aparatul este destinat pentru a funcționa cu încărcătoarele ACP-12, LCH-9 și LCH-12.



**ATENȚIE!** Folosiți numai acumulatori, încărcătoare și accesorii aprobate de Nokia pentru a fi utilizate cu acest model de aparat. Utilizarea oricărui alt tip poate anula orice omologare sau garanție aferentă a aparatului și poate fi periculoasă.

Pentru disponibilitatea accesoriilor omologate, consultați-vă cu distribuitorul Dvs.

Când deconectați cablul de alimentare al oricărui accesoriu, apucați și trageți de ștecher și nu de cablu.



# 1. Informații generale

Consola mobilă pentru jocuri Nokia N-Gage™ oferă funcțiile Jocuri și Muzică împreună cu alte diverse funcții, care se pot utiliza zilnic cu foarte mare ușurință, cum sunt Telefon, RealOne Player™, Mesaje, Ceas, Ceas alarmă, Calculator și Agendă.

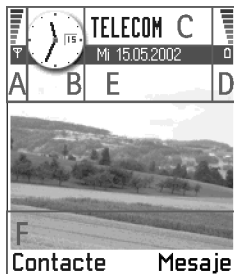
## Etichetele din pachetul de vânzare


- Etichetele incluse în pachetul de vânzare conțin informații importante pentru service și în scopul acordării asistenței clienților. Pachetul de vânzare include, de asemenea, instrucțiuni despre modul de folosire al acestor etichete.

## Modul de așteptare

Următorii indicatori sunt afișați când consola pentru jocuri este pregătită de utilizare și când nu au fost tastate caractere. În această situație, consola pentru jocuri se află în „modul de așteptare”.

**A** Indică nivelul semnalului rețelei celulare în locul în care vă aflați. Cu cât bara





este mai înaltă, cu atât semnalul este mai puternic. Simbolul antenei de deasupra lui **A** este înlocuit cu simbolul GPRS  când opțiunea *Conexiune GPRS* a fost setată pe *Dacă e disponibil* și dacă este disponibilă o conexiune în rețea sau în celula curentă. Consultați '*Transmisia datelor sub formă de pachete (General Packet Radio Service, GPRS)*' la pag. 46 și '*GPRS*' la pag. 50.


**B** Afișează un ceas analogic sau digital. A se vedea și setările pentru '*Data și oră*' la pag. 51 precum și setările pentru **Mod de așteptare** → *Imagine de fundal* la pag. 43.

**C** Indică rețeaua celulară în care este utilizată consola pentru jocuri în momentul respectiv.

**D** Indică nivelul de încărcare al acumulatorului. Cu cât bara este mai înaltă, cu atât acumulatorul este mai încărcat.

**E** Bara de navigare: afișează profilul activ în momentul respectiv. Dacă profilul selectat este *General*, în locul numelui profilului se afișează data curentă. Pentru mai multe informații, consultați '*Bara de navigare - deplasarea pe orizontală*' la pag. 13 și '*Profiluri*' la pag. 99.

**F** Afișează comenzile rapide curente atribuite tastelor de selecție  și .

 **Indicație!** Puteți schimba comenzile rapide pentru tastele de selecție precum și imaginea de fundal.

Consultați setările pentru 'Modul de așteptare' la pag. 9.



**Observație:** Consola pentru jocuri dispune de un protector de ecran. Dacă nu există nici o acțiune timp de cinci minute, conținutul afișajului dispare, fiind înlocuit cu protectorul de ecran. Consultați pag. 43. Pentru a dezactiva protectorul de ecran, apăsați orice tastă.

## Indicatori legați de diverse acțiuni

Una sau mai multe dintre pictogramele următoare pot fi afișate când consola pentru jocuri se află în modul de așteptare:

- Indică faptul că ați primit noi mesaje în căsuța de intrare pentru mesaje. Dacă indicatorul clipește, memoria consolei este aproape plină și trebuie să ștergeți unele date. Pentru informații suplimentare consultați 'Spațiu disponibil redus în memorie' la pag. 135.

- Indică faptul că ați primit noi mesaje e-mail (serviciu de rețea).

- Indică faptul că ați primit unul sau mai multe mesaje vocale. Consultați 'Apelarea căsuței vocale' la pag. 19.

- Indică faptul că există mesaje de trimis în Căsuța de ieșire. Consultați pag. 74.

- Afișat atunci când funcția *Alertă intrare apel* a fost setată pe *Silențios* și funcția *Ton alertă mesaj* a fost setată

pe *Oprit* în profilul selectat curent. Consultați 'Profiluri' la pag. 99.

- Indică faptul că tastatura consolei este blocată.

- Indică faptul că există o alarmă activă. Consultați 'Ceas' la pag. 110.

- Indică faptul că sistemul Bluetooth este activ. Rețineți că, dacă se transmit date prin Bluetooth, se afișează .

- Indică faptul că toate apelurile spre consola pentru jocuri sunt redirectionate. - Indică faptul că toate apelurile spre consola pentru jocuri sunt redirectionate către o căsuță poștală. Consultați 'Setări pentru redirectionarea apelurilor' la pag. 22. Dacă aveți două linii telefonice, indicatorul pentru redirectionarea apelurilor corespunzător primei linii este iar cel corespunzător celei de a doua linii este . Consultați 'Linie utilizată (serviciu de rețea)' la pag. 44.

- Indică faptul că puteți efectua apeluri folosind numai linia 2 (serviciu de rețea). Consultați 'Linie utilizată (serviciu de rețea)' la pag. 44.

## Indicatori pentru conexiuni de transmisie a datelor

- Când o aplicație stabilește o conexiune pentru transmisia datelor, unul din indicatorii de mai jos clipește în modul de așteptare.
- Dacă un indicator este afișat continuu, conexiunea este activă.

**D** pentru o transmisie de date, **D\*** pentru o transmisie de date de mare viteză,


**G** este afișat în locul indicatorului pentru nivel de semnal când există o conexiune GPRS activă. **Z** este afișat în cazul în care conexiunea GPRS este trecută în așteptare în timpul unor convorbiri.

**F** pentru un apel fax,

**(B)** pentru o conexiune Bluetooth.

## Meniu







- Apăsați  (tasta meniu) pentru a deschide tabelul meniului principal. Din tabelul meniului puteți accesa toate aplicațiile din consola Dvs.

Opțiuni în meniu:

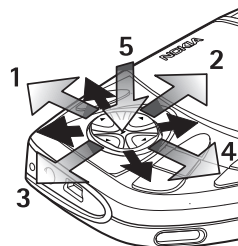
*Deschidere, Afișare ca listă / Afișare pe coloane, Mutare, Mutare în dosar, Dosar nou, Ajutor și Ieșire.*




## Deplasarea în cadrul meniului

- Apăsați tasta de comandă în partea de sus , de jos , din stânga  sau din dreapta  pentru a parcurge tabelul meniului.

**Observație:** Când jucați jocuri, puteți apăsa tasta de comandă pentru a vă deplasa pe diagonală.




## Deschiderea aplicațiilor sau a dosarelor



- Parcurgeți meniul până la o aplicație sau un dosar și apăsați tasta de comandă pe centru  (marcată cu săgeată albastră 5) pentru a deschide articolul respectiv.

**Indicație!** Selectați **Opțiuni** → *Afișare ca listă* dacă doriți să vedeți aplicațiile sub formă de listă.

## Închiderea aplicațiilor

- Apăsați **Înapoi** de câte ori este necesar pentru a reveni în modul de așteptare, sau selectați **Opțiuni** → *Ieșire*.

Dacă apăsați și mențineți apăsată tasta , consola pentru jocuri revine în modul de așteptare, dar aplicația rămâne deschisă în fundal.

 **Observație:** Prin apăsarea tastei  se va termina întotdeauna convorbirea, chiar dacă o altă aplicație este activă și afișată pe ecran.


Când opriți consola, aplicațiile sunt închise iar datele nememorate sunt memorate în mod automat.

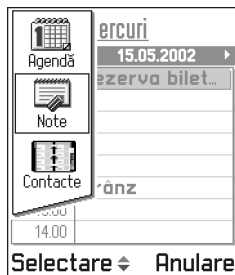
## Reorganizarea meniului


Puteți reorganiza meniul în ordinea pe care o preferați. Puteți plasa aplicațiile utilizate mai rar în dosare și puteți muta aplicațiile folosite mai des dintr-un dosar în tabelul meniului. Puteți, de asemenea, să creați noi dosare.


- 1 Alegeți articolul pe care doriți să-l mutați și selectați **Opțiuni** → **Mutare**. Un marcaj de selectare va fi plasat lângă aplicație.
- 2 Mutați selecția în locul în care doriți să se afle aplicația, apoi apăsați **OK**.

## Trecerea de la o aplicație la alta

Dacă aveți deschise mai multe aplicații și doriți să treceți de la o aplicație la alta, procedați în felul următor: apăsați și mențineți apăsat  (Tasta meniu). Se deschide fereastra pentru trecere de la o aplicație la alta, în care este afișată o




listă cu aplicații deschise. Alegeți o aplicație și apăsați  pentru a o accesa.


 **Observație:** Dacă spațiul disponibil în memorie se reduce foarte mult, s-ar putea ca unele aplicații să fie închise de către consolă. Consola pentru jocuri memorează toate datele nememorate înainte de închiderea unei aplicații.

## Liste de opțiuni


### Opțiuni

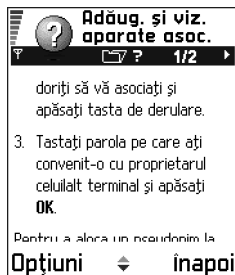
În acest ghid al utilizatorului, puteți vedea comenzile din listele de opțiuni. Aceste liste vă informează asupra comenzilor disponibile în diferite ecrane și în diferite situații.

 **Observație:** Comenzile disponibile se schimbă în funcție de ecranul în care vă aflați.

 **Indicație!** În unele cazuri, când apăsați tasta de comandă, apare o listă de opțiuni mai scurtă care conține principalele comenzi disponibile în ecranul respectiv.


## Ajutor on-line

Consola pentru jocuri Nokia N-Gage dispune de ajutor on-line pe care îl puteți accesa din orice aplicație care are o listă de **Opțiuni**. Apăsati tasta  pentru a deschide lista de **Opțiuni**.





## Bara de navigare – deplasarea pe orizontală




Pe bara de navigare puteți vedea:


- mici săgeți sau marcaje care vă informează dacă există mai multe ecrane, dosare sau fișiere pe care le puteți accesa.
- indicatori de editare; a se vedea 'Scrierea textului' la pag. 75.
- alte informații; de exemplu **2/14** înseamnă că imaginea de pe ecran este a doua din cele 14 imagini din dosar. Apăsati  pentru a vedea următoarea imagine.



## Acțiuni comune tuturor aplicațiilor

- **Deschiderea articolelor pentru vizualizare** – Când aveți afișată o listă de fișiere sau dosare, pentru a deschide un articol, alegeți articolul respectiv și apăsați tasta de comandă sau selectați **Opțiuni**→ *Deschidere*.
- **Editarea articolelor** – Pentru a deschide un articol spre editare trebuie, uneori, să-l deschideți mai întâi pentru vizualizare și apoi să selectați **Opțiuni**→ *Editare*, dacă doriți să-i schimbați conținutul.
- **Redenumirea articolelor** – Pentru a da un nou nume unui fișier sau unui dosar, alegeți-l și selectați **Opțiuni**→ *Redenumire*.
- **Eliminarea sau ștergerea articolelor** – Alegeți articolul respectiv și selectați **Opțiuni**→ *Ștergere* sau apăsați . Pentru a șterge mai multe articole în același timp, trebuie, mai întâi, să le marcați. Consultați paragraful următor: „Marcarea unui articol”.
- **Marcarea unui articol** – Există mai multe metode de selectare a articolelor dintr-o listă afișată.
  - Pentru a selecta articolele unul câte unul, alegeți un articol și selectați **Opțiuni**→ *Marcare/Anul. marc.*→ *Marcare* sau apăsați simultan  și tasta de comandă. Lângă articol va fi plasat un marcaj de selectare.

- Pentru a selecta toate articolele din listă, selectați **Opțiuni** → *Marcare/Anul. marc.* → *Marcare în totalitate*.
- **Marcarea multiplă a articolelor** - Apăsăți și mențineți apăsată tasta  și deplasați simultan tasta de comandă în sus sau în jos. Pe măsură ce selecția se deplasează, lângă articolele selectate este plasat un marcaj de selectare. Pentru a termina selecția, opriți parcurgerea listei cu tasta de comandă și apoi eliberați tasta . După ce ați selectat toate articolele dorite, puteți să le mutați sau să le ștergeți selectând **Opțiuni** → *Mutare în dosar* sau *Ștergere*.
- Pentru a anula selectarea unui articol, alegeți-l și selectați **Opțiuni** → *Marcare/Anul. marc.* → *Anulare marcaj* sau apăsați simultan  și tasta de comandă.
- **Crearea dosarelor** - Pentru a crea un dosar nou, selectați **Opțiuni** → *Dosar nou*. Vi se va cere să indicați un nume pentru dosar (maxim 35 litere).
- **Mutarea articolelor într-un dosar** - Pentru a muta articole într-un dosar sau dintr-un dosar în altul, selectați **Opțiuni** → *Mutare în dosar* (opțiune neafisată dacă nu există dosare disponibile). Dacă selectați *Mutare în dosar*, se deschide o listă cu dosarele disponibile și puteți vedea, de asemenea, și nivelul rădăcină al aplicației (pentru mutarea unui articol în afara unui dosar). Selectați locul în care doriți mutarea articolului și apăsați **OK**.

 **Indicație!** Pentru informații privind scrierea textului și a numerelor, consultați 'Scrierea textului' la pag. 75.

## Căutarea articolelor




Utilizând câmpul de căutare, puteți căuta un nume, un fișier, un dosar sau o comandă rapidă. În unele situații, câmpul de căutare nu este afișat automat, dar îl veți putea activa selectând

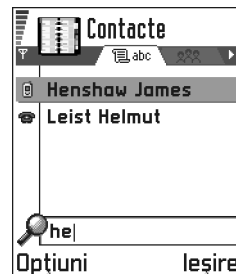
**Opțiuni** → *Căutare* sau doar începând să tastați literele.

- 1 Pentru a căuta un articol, începeți să tastați numele în câmpul de căutare.



Consola pentru jocuri începe imediat să caute nume similare și deplasează selecția în zona celor mai apropiate similitudini.

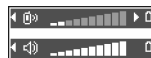
Pentru a face o căutare și mai precisă, tastați mai multe litere, selecția deplasându-se la articolul al cărui nume se apropie cel mai mult de cel căutat.

- 2 După ce a fost găsit articolul corect, apăsați  pentru a-l deschide.





## Reglajul volumului

Când aveți o convorbire activă în curs sau ascultați un anumit sunet, apăsați  sau  pentru a mări, respectiv micșora, nivelul volumului.



**Pictogramele pentru volum voce:**

 - pentru funcționarea în mod microreceptor și cască,

 - pentru funcționarea în mod difuzor.




**Indicație!** Folosind setul cu căști livrat împreună cu aparatul, este o adevărată plăcere să utilizați consola pentru apeluri, jocuri sau pentru a asculta muzică.

**Difuzor**

Consola Dvs. are un difuzor pentru utilizarea fără comenzi manuale. Pentru a localiza difuzorul, consultați în ghidul de pornire rapidă figura reprezentând diferite taste și elemente componente. Difuzorul vă permite să vorbiți și să ascultați la consola de la mică distanță, fără a trebui să duceți consola la ureche, fiind suficient, de exemplu, să o plasați pe o masă din apropiere. Difuzorul poate fi folosit în timpul unei convorbiri, cu aplicații pentru sunet și la vizualizarea mesajelor multimedia. Aplicația RealOne Player™ utilizează implicit difuzorul atunci când vizionați un video clip. Utilizarea difuzorului face mai ușoară utilizarea altor aplicații în timpul unei convorbiri.

**Activarea difuzorului**

Pentru a trece în modul difuzor în timpul unei convorbiri deja activate, selectați **Opțiuni** → *Activare difuzor*. Se aude un semnal sonor, pe bara de navigare se afișează  iar indicatorul de volum se schimbă.



**Important:** Nu țineți consola lângă ureche când se folosește difuzorul, deoarece volumul poate fi extrem de puternic.

Difuzorul trebuie activat separat pentru fiecare convorbire telefonică, dar unele aplicații, cum sunt Compozitor sau Înregistrator, folosesc difuzorul ca opțiune presetată.

**Oprirea difuzorului**

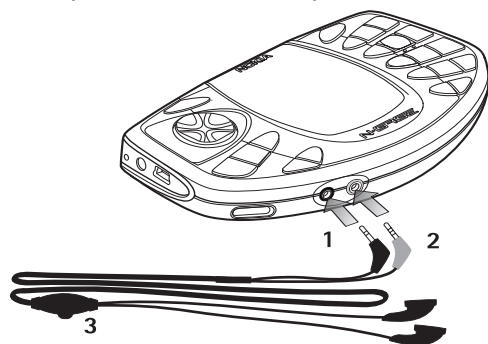
- Când aveți o convorbire activă sau când ascultați muzică, selectați **Opțiuni** → *Activ. microreceptor*.

**Conectarea și utilizarea setului cu căști**



Puteți asculta radioul FM sau music playerul cu consola pentru jocuri folosind setul cu căști stereo HDD-2 livrat împreună cu consola. Pentru a efectua un apel, folosiți tastatura. După ce s-a stabilit legătura telefonică, puteți utiliza setul cu căști pentru a vorbi cu interlocutorul și pentru a-l asculta.

## Pentru a conecta setul cu căști HDD-2

Introduceți capătul cablului negru al setului cu căști în conectorul (1) de pe consola pentru jocuri. În mod similar, conectați cablul gri al setului cu căști la conectorul (2).



Firul setului cu căști funcționează ca antenă radio, astfel că trebuie să îl lăsați să atârne liber.

**⚠️ ATENȚIE!** Ascultarea muzicii la un volum ridicat poate dăuna auzului Dvs. Pentru a regla nivelul volumului când la consola Dvs. este conectată un set cu căști, apăsați  sau .

**⚠️ ATENȚIE!** Când utilizați un set cu căști, capacitatea Dvs. de a auzi sunetele din exterior se reduce. Nu utilizați setul cu căști atunci când acest lucru vă poate pune în pericol.

## Utilizarea setului cu căști pentru primirea apelurilor

Pentru a răspunde la un apel în timp ce utilizați setul cu căști, apăsați butonul de comandă la distanță (3) care este plasat în partea cu microfon a setului. Consultați 'Pentru a conecta setul cu căști HDD-2' la pag. 16. Pentru a termina convorbirea, apăsați încă o dată același buton.


## Conectarea și utilizarea cablurilor livrate cu aparatul

În pachetul de vânzare veți găsi două cabluri pe care le puteți utiliza cu consola pentru jocuri.




- 1 Puteți să conectați consola pentru jocuri la un sistem audio extern compatibil (de exemplu un CD player) folosind cablul de intrare audio ADE-2 (3).




 **Observație:** Înregistrarea trebuie supravegheată de la conectorul pentru cască de pe aparatul extern. Reglați volumul pe aparatul extern în așa fel încât să nu apară distorsiuni.

- 2 Pentru manipularea fișierelor sunet puteți utiliza Nokia Audio Manager. Pentru a conecta consola pentru jocuri la un calculator compatibil, utilizați cablul DKE-2 USB Mini-B (1). Pentru informații în legătură cu 'Nokia Audio Manager', consultați pag. 38.

 **Observație:** Când cablul USB este conectat, music playerul și orice altă aplicație nu pot accesa cartela de memorie. După ce scoateți cablul USB,


cartela de memorie este disponibilă pentru toate aplicațiile.

- 3 Puteți conecta consola pentru jocuri la propriile Dvs. căști folosind cablul adaptor ADA-2 (2).

 **Important!** Instalați programul Nokia Audio Manager de pe CD-ROM pe calculatorul Dvs. înainte de a conecta cablul DKE-2 USB Mini-B.

## Memoria partajată

Următoarele facilități din consola Dvs. pentru jocuri folosesc memoria partajată: jocurile, contactele, mesajele text, mesajele multimedia, imaginile și sunetele de apel, aplicația RealOne Player, agenda de lucru și notele de rezolvat, precum și aplicațiile preluate de pe Internet. Utilizarea oricărei aplicații dintre cele de mai sus are ca efect reducerea memoriei disponibile pentru celelalte aplicații. Acest lucru este valabil în special la folosirea intensivă a oricărei aplicații. De exemplu, instalarea multor jocuri sau memorarea multor imagini poate ocupa întreaga memorie partajată, caz în care consola semnalează că nu mai există spațiu disponibil în memorie. În acest caz, ștergeți o parte din jocuri, imagini sau alte date care ocupă memoria partajată.

 **Observație:** Melodiile sunt stocate pe cartela de memorie și, în consecință, nu utilizează memoria partajată a consolei pentru jocuri.



## 2. Utilizarea ca telefon a consolei pentru jocuri

### Efectuarea unui apel

- În modul de așteptare, tastați numărul de telefon, inclusiv prefixul. Apăsați sau pentru a muta cursorul. Apăsați pentru a șterge o cifră.

- Pentru apeluri internaționale, apăsați de două ori tasta pentru prefixul internațional (caracterul + înlocuiește codul de acces internațional) și apoi tastați codul telefonic al țării, prefixul zonal fără 0 și numărul de telefon.

**Observație:** Convorbirile prezentate aici ca internaționale pot avea loc, în unele cazuri, între regiuni locuite de aceeași națiune.

- Apăsați pentru a apela numărul.
- Apăsați pentru a termina convorbirea (sau pentru a anula o încercare de apelare în curs).




**Indicație!** Pentru a regla volumul în timpul unei convorbiri, apăsați pentru a mări nivelul volumului și pentru a-l micșora.

**Observație:** Prin apăsarea tastei se va termina întotdeauna convorbirea, chiar dacă o altă aplicație este activă.

Pentru efectuarea unui apel cu ajutorul unui indicativ vocal, consultați 'Efectuarea unui apel prin pronunțarea indicativului vocal' la pag. 60.




### Efectuarea unui apel cu ajutorul dosarului Contacte

- Pentru a deschide dosarul Contacte, accesați **Meniu** → **Contacte**.
- Pentru a găsi un contact, parcurgeți lista până la numele dorit. Sau tastați primele litere ale numelui. Câmpul de căutare se deschide automat și sunt listate persoanele de contact corespunzătoare selecției.
- Apăsați pentru a iniția apelul.

Dacă persoana de contact are mai multe numere de telefon, alegeți numărul și apăsați  pentru a iniția apelul.

## Apelarea căsuței vocale

Căsuța vocală (serviciu de rețea) este un robot telefonic pe care pot lăsa mesaje vocale apelanții care nu vă pot contacta.


- Pentru a apela căsuța Dvs. vocală, apăsați  și apoi , sau apăsați și mențineți apăsat  în modul de așteptare.
- În cazul în care consola pentru jocuri solicită numărul căsuței vocale, tastați acest număr și apăsați **OK**. Puteți obține acest număr de la furnizorul Dvs. de servicii.

Consultați și 'Setări pentru redirectionarea apelurilor' la pag. 22.

Fiecare linie telefonică poate avea propriul număr de căsuță vocală; consultați 'Linie utilizată (serviciu de rețea)' la pag. 44.

## Schimbarea numărului căsuței vocale




Pentru a schimba numărul de telefon al căsuței Dvs. vocale, selectați **Meniu** → **Instrum.** → **Căsuță vocală** și apoi selectați **Opțiuni** → **Modificare număr**. Tastați numărul (obținut de la furnizorul Dvs. de servicii) și apăsați **OK**.

 **Indicație!** În cazul în care căsuța vocală vă cere să introduceți o parolă de fiecare dată când o apăsați

pentru a vă asculta mesajele vocale, s-ar putea să doriți să adăugați un număr DTMF după numărul căsuței vocale. În acest mod, parola este introdusă automat la fiecare apelare a căsuței vocale. De exemplu +40123 4567p1234#, unde 1234 este parola iar „p” introduce o pauză de aproximativ două secunde înaintea caracterelor DTMF sau între acestea.

## Apelarea rapidă a unui număr de telefon

➡ Pentru a vedea tabelul pentru apelare rapidă, selectați **Meniu** → **Instrum.** → **Apel. rap..**

- 1 Alocați un număr de telefon uneia din tastele de apelare rapidă ( - ); consultați 'Alocarea tastelor de apelare rapidă' la pag. 61.
- 2 Setati funcția **Meniu** → **Instrum.** → **Setări apel** → **Apelare rapidă** pe **Activată**. Pentru a apela numărul: în modul de așteptare, apăsați tasta respectivă de apelare rapidă și  până se inițiază apelul.

## Realizarea unei teleconferințe

Teleconferința este un serviciu de rețea care vă permite să realizați o conferință telefonică cu maxim șase participanți, inclusiv Dvs.

- 1 Apelați-l pe primul participant.
- 2 Pentru a apela un nou participant, selectați **Opțiuni** → **Apel nou**. Tastați sau apăsați din memorie

numărul de telefon al participantului și apăsați **OK**.  
Primul apel trece în așteptare în mod automat.

- 3 După ce a fost preluat noul apel, conectați și primul participant la teleconferință. Selectați

**Opțiuni** → *Conferință*.

- 4 Pentru a introduce o nouă persoană în teleconferință, repetați secvența 2 și apoi selectați **Opțiuni** → *Conferință* → *Alăturare la confer.*

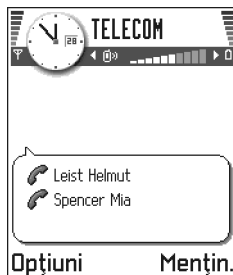
- Pentru a avea o discuție particulară cu unul din participanți: selectați


**Opțiuni** → *Conferință* → *Privat*. Selectați participantul dorit și apăsați **Privat**. Teleconferința este trecută în așteptare pe consola Dvs., ceilalți participanți putând să continue discuția între ei în timp ce Dvs. aveți o convorbire particulară numai cu unul din participanți. După ce ați terminat convorbire privată, selectați **Opțiuni** → *Alăturare la confer.* pentru a reveni în teleconferință.

- Pentru a deconecta un participant de la teleconferință, selectați **Opțiuni** → *Conferință* → *Decon. participant*, apoi selectați participantul și apăsați **Deconec.**





**Indicație!** Cel mai rapid mod de a efectua un nou apel este de a forma numărul și a apăsa




 pentru inițierea apelului. Convorbirea curentă trece automat în așteptare.

- 5 Pentru a termina teleconferința activă, apăsați .

## Răspunsul la un apel

- Pentru a răspunde la un apel intrat, apăsați  sau, dacă utilizați setul cu căști livrat împreună cu consola, apăsați butonul de comandă la distanță.
- Pentru a termina convorbirea, apăsați  sau, dacă utilizați setul cu căști livrat împreună cu consola, apăsați butonul de comandă la distanță.

Dacă nu doriți să răspundeți la un apel, apăsați . Apelantul va auzi un ton de „linie ocupată”.

La primirea unui apel, apăsați **Silențios** pentru a dezactiva rapid sunetul de apel.



**Indicație!** Pentru a adapta sunetele consolei pentru jocuri la diferite ambianțe sau evenimente, de exemplu când doriți ca respectiva consolă să fie silențioasă, consultați 'Profiluri' la pag. 99.





**Observație:** Consola pentru jocuri poate uneori să atribuie un nume eronat unui număr de telefon. Acest lucru se întâmplă dacă numărul de telefon al apelantului nu este memorat în Contacte, dar ultimele șapte cifre ale numărului coincid cu cele ale altui număr memorat în Contacte. Într-un astfel de caz, identificarea apelului nu este corectă.



**Indicație!** Pentru a termina toate convorbirile în același timp, selectați **Opțiuni** → *Terminare apeluri* și apăsați **OK**.

## Apel în așteptare (serviciu de rețea)

Dacă ați activat serviciul de apel în așteptare, rețeaua vă va anunța atunci când primiți un apel în timp ce aveți o convorbire în curs de desfășurare. Consultați 'Apel în așteptare: (serviciu de rețea)' la pag. 44.

- 1 În timpul unei convorbiri, apăsați  pentru a răspunde la apelul în așteptare. Prima convorbire trece în așteptare.  
Pentru a comuta între cele două convorbiri, apăsați **Comutare**.
- 2 Pentru a termina convorbirea activă, apăsați .



**Indicație!** Dacă ați activat funcția *Deviere apel* → *Dacă este ocupat* pentru a redirectiona apeluri la căsuța vocală, de exemplu, respingerea unui apel va avea ca efect și redirectionarea lui. Consultați 'Setări pentru redirectionarea apelurilor' la pag. 22.

## Opțiuni în timpul unei convorbiri

Multe din opțiunile pe care le puteți utiliza în timpul unei convorbiri sunt servicii de rețea. Apăsați **Opțiuni** în timpul unei convorbiri pentru a accesa unele din următoarele opțiuni:

*Dezactiv. microfon* sau *Cu micr., Term. conv. activă, Terminare apeluri, Menținere sau Activ. conv. mențin., Apel nou, Conferință, Privat, Decon. participant, Răspuns și Respingere.*



*Comutare* este utilizată pentru a comuta între convorbirea activă și cea menținută în așteptare.





*Transfer* este utilizată pentru a realiza legătura între un apel intrat sau o convorbire menținută în așteptare cu convorbirea activă, deconectându-vă simultan de la ambele convorbiri.

Opțiunea *Expediere DTMF* este utilizată pentru expedierea seriilor de tonuri DTMF, de exemplu parole sau numere de conturi bancare.




**Glosar:** Tonurile DTMF sunt sunetele pe care le auziți când apăsați tastele numerice ale consolei pentru

jocuri. Tonurile DTMF vă permit să comunicați cu căsuțele vocale și cu sistemele telefonice digitale, de exemplu:

1 Tastați cifrele cu  - . Fiecare apăsare de tastă generează un ton DTMF care este transmis în timp ce convorbirea este activă. Apăsați în mod repetat  pentru a genera: \*, p (introduce o pauză de cca. două secunde înaintea unui caracter DTMF sau între două astfel de caractere) și w (dacă folosiți acest caracter, secvența rămasă nu va fi expediată până când nu apăsați din nou **Exped.** în timpul convorbirii). Apăsați  pentru a genera #.

2 Pentru a expedia tonul, apăsați **OK**.

 **Indicație!** Puteți, de asemenea, să memorați o secvență de tonuri DTMF pentru o cartelă de contact. Când apăsați persoana respectivă de contact, puteți extrage secvența din memorie. Adăugați tonurile DTMF la numărul de telefon sau în câmpurile *DTMF* dintr-o cartelă de contact.

## Setări pentru redirectionarea apelurilor

➡ Selectați **Meniu** → **Instrum.** → **Deviere apel.**


Când este activat acest serviciu de rețea, puteți redirectiona apelurile intrate la un alt număr, de exemplu la numărul căsuței Dvs. vocale. Pentru detalii, luați legătura cu furnizorul Dvs. de servicii.

- Selectați una din opțiunile de redirectionare, de exemplu selectați *Dacă este ocupat* pentru a

redirectiona apelurile vocale atunci când numărul Dvs. este ocupat sau când respingeți apelurile intrate.

- Selectați **Opțiuni** → *Activare* pentru a activa setarea de redirectionare, *Anulare* pentru a dezactiva setarea de redirectionare sau *Verificare stare* pentru a verifica dacă redirectionarea este activată sau nu.
- Pentru a anula toate redirectionările active, selectați **Opțiuni** → *Anul. tuturor devier.*

Pentru informații privind indicatorii de redirectionare, consultați 'Indicatori legați de diverse acțiuni' la pag. 10.


 **Observație:** Nu puteți avea activate în același timp restricționarea apelurilor intrate și redirectionarea apelurilor. Consultați 'Restricții apel (serviciu de rețea)' la pag. 54.

## Jurnal - Registru apel și jurnalul general




➡ Selectați **Meniu** → **Supliment.** → **Jurnal.**

În jurnal, puteți monitoriza convorbirile telefonice, mesaje text, conexiunile pentru transmiterea de pachete de date, transmisiile de date și fax - toate înregistrate de consola pentru jocuri. Puteți filtra datele din jurnalul general pentru a vedea numai un anumit tip de eveniment și pentru a crea noi cartele de contact bazate pe informațiile din jurnal.

 **Observație:** Conectările la căsuța poștală, la centrul de mesaje multimedia sau la pagini browser

sunt prezentate ca legături pentru transmisii de date sau pachete de date în jurnalul general de comunicații.




 **Indicație!** Pentru a vedea lista mesajelor expediate, selectați **Mesaje** → **Expediate**.

## Registrul cu apeluri recente

➡ Selectați **Meniu** → **Supliment.** → **Jurnal** → *Apeluri recente*.

Consola pentru jocuri înregistrează numerele de telefon corespunzătoare apelurilor nepreluare, recepționate și inițiate, precum și durata aproximativă și costul convorbirilor Dvs. Consola pentru jocuri înregistrează apelurile nepreluare și apelurile recepționate numai dacă rețeaua acceptă aceste funcții, dacă respectiva consolă este pornită și dacă se află în aria de acoperire.

### Pictograme:



-  pentru ecranul cu apeluri nepreluare,
-  pentru ecranul cu apeluri recepționate și
-  pentru ecranul cu numere formate.

Opțiuni în ecranele pentru apeluri nepreluare, recepționate și inițiate: *Apelare, Folosire număr, Ștergere, Ștergere listă, Adăug. la Contacte, Ajutor și Leșire*.

### Apeluri nepreluare și apeluri recepționate



Pentru a vedea o listă cu ultimele 20 numere de telefon de la care cineva a încercat fără succes să vă apeleze (serviciu

de rețea), selectați **Jurnal** → *Apeluri recente* → *Apeluri neprel.*

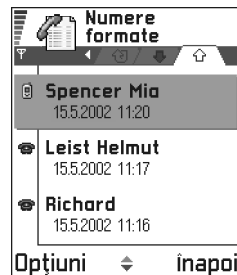
 **Indicație!** Dacă, în modul de așteptare, vedeți o notă privind apeluri nepreluare, apăsați **Afișare** pentru a accesa lista apelurilor nepreluare. Pentru a apela unul din aceste numere, selectați numărul sau numele respectiv și apăsați .

Pentru a vedea o listă cu ultimele 20 numere de telefon de la care ați acceptat apelul (serviciu de rețea), selectați **Jurnal** → *Apeluri recente* → *Apeluri primite*.

### Numere formate


 **Indicație!** În modul de așteptare, apăsați  pentru a deschide ecranul cu numere formate.

Pentru a vedea ultimele 20 numere de telefon pe care le-ați apelat, selectați **Jurnal** → *Apeluri recente* → *Num. formate*.



### Ștergerea ultimelor apeluri


- Pentru a șterge listele cu apeluri recente, în ecranul principal pentru apeluri recente selectați **Opțiuni** → *Șterge ap. recente*.
- Pentru a șterge unul din registrele de apel, deschideți registrul pe care doriți să-l ștergeți și selectați **Opțiuni** → *Ștergere listă*.


- Pentru a șterge un anumit eveniment, deschideți registrul, selectați evenimentul și apăsați .


## Durata convorbirii

➡ Selectați **Meniu** → **Supliment.** → **Jurnal** → *Durată conv.*

Vă permite să vedeți durata apelurilor efectuate și recepționate.

 **Observație:** Facturarea din partea furnizorului de servicii pentru durata efectivă a convorbirilor poate diferi în funcție de caracteristicile rețelei, rotunjiri ș.a.m.d.


 **Indicație!** Pentru a vedea cronometrul pentru durată în timpul unei convorbiri active, selectați **Opțiuni** → **Setări** → **Afișare durată conv.** → **Da**.

**Resetarea cronometrelor pentru durata convorbirii** – Selectați **Opțiuni** → **Reset. cronometre**. Pentru aceasta aveți nevoie de codul de blocare; consultați 'Siguranță' la pag. 51. Pentru a șterge un anumit articol, selectați-l și apăsați .

## Costurile convorbirilor (serviciu de rețea)

➡ Selectați **Meniu** → **Supliment.** → **Jurnal** → *Costurile convorbirilor*.

Funcția pentru costul convorbirilor vă permite să verificați costul ultimei convorbiri sau al tuturor convorbirilor. Costurile convorbirilor sunt afișate separat pentru fiecare cartelă SIM.

 **Observație:** Facturarea din partea furnizorului de servicii pentru convorbiri și servicii poate diferi în funcție de caracteristicile rețelei, rotunjiri, taxe ș.a.m.d.

## Limita costurilor convorbirilor setată de un furnizor de servicii

Furnizorul Dvs. de servicii poate limita costul convorbirilor la un anumit număr de unități sau valoric. Când modul de limitare a costurilor este activ, se pot efectua convorbiri numai dacă nu se depășește valoarea prestabilită pentru limita de credit (limita costului convorbirilor) și dacă vă aflați într-o rețea care acceptă această funcție. Numărul de unități rămase disponibile este afișat în timpul convorbirii și în modul de așteptare. Când unitățile disponibile s-au epuizat, se afișează mesajul *A fost atinsă limita costului convorbirilor*. Contactați furnizorul Dvs. de servicii pentru informații privind modul de limitare a costurilor și prețurile unei unități.

## Afișarea costurilor în unități sau valoric

- Puteți seta consola pentru jocuri să afișeze durata rămasă disponibilă pentru convorbiri sub formă de unități valorice sau valutare. Pentru aceasta s-ar putea să aveți nevoie de codul PIN2; consultați pag. 51.
- 1 Selectați **Opțiuni** → **Setări** → **Afișare cost în**. Opțiunile sunt *Valută* și *Unități*.



- 2 Dacă selectați *Valută*, se afișează un mesaj care vă cere să scrieți prețul unei unități. Tastați costul unei unități sau al unei unități de credit în rețeaua Dvs. și apoi apăsați **OK**.
- 3 Scrieți un nume pentru valută. Folosiți o prescurtare din trei litere, de exemplu EUR.



**Observație:** Dacă nu mai sunt disponibile unități valorice sau unități valutare, pot fi posibile apeluri numai la numărul de urgență programat în consola pentru jocuri (de exemplu 112 sau alt număr oficial de urgență).

### Setarea personală a limitei costului convorbirilor

- 1 Selectați **Opțiuni** → *Setări* → *Limitare cost conv.* → *Pornită*.
- 2 Consola pentru jocuri vă cere să introduceți limita în unități valorice. Pentru aceasta s-ar putea să aveți nevoie de codul PIN2. În funcție de setarea opțiunii *Afișare cost în*, introduceți valoarea fie în unități valorice, fie în unități valutare.

Când se atinge limita costurilor pe care ați setat-o personal, contorul se oprește la valoarea maximă și se afișează mesajul *Resetare contor pentru costurile tuturor convorbirilor..* Pentru a putea efectua convorbiri în continuare, selectați **Opțiuni** → *Setări* → *Limitare cost conv.* → *Oprită*. Pentru aceasta aveți nevoie de codul PIN2; a se vedea pag. 51.

**Resetarea contoarelor pentru costul convorbirilor** – Selectați **Opțiuni** → *Resetare contoare*. Pentru aceasta aveți nevoie de codul PIN2; a se vedea pag. 51. Pentru a șterge un anumit articol, selectați-l și apăsați .

### Contor de date GPRS

➡ Selectați **Meniu** → **Supliment.** → **Jurnal** → *Contor GPRS*.

Acesta vă permite să verificați cantitatea totală de date expediată și primită în timpul conexiunilor cu transmitere de pachete de date (GPRS). De exemplu, puteți fi facturat pentru conexiunile GPRS în funcție de cantitatea de date expediată și primită.

### Vizualizarea jurnalului general al convorbirilor

➡ Selectați **Meniu** → **Supliment.** → **Jurnal** și apăsați și apoi .

În jurnalul general, pentru fiecare articol de comunicație, puteți vedea numele expeditorului sau al destinatarului, numărul de telefon, numele furnizorului de servicii sau punctul de acces.



#### Observație:

Articolele componente, cum ar fi mesajele text expediate în mai multe locuri sau conexiunile cu transmisie de pachete de date, sunt înregistrate sub forma unui singur articol de comunicație.

Jurnal	
WAP	
Voce	987654321
Voce	Leist Helmut
Voce	Spencer Mia
Date	123456789
Voce	Moncourt Anais
Opțiuni	leșire

#### Pictograme:

- ↓ pentru articole de comunicație intrate,
- ↑ ieșite și
- ↔ nepreluare.

#### Filtrarea jurnalului

1. Selectați **Opțiuni** → **Filtru**. Se deschide o listă de filtre.
2. Alegeți un filtru și apăsați **Selectare**.

#### Ștergerea conținutului jurnalului

- Pentru a șterge în întregime conținutul jurnalului, selectați **Opțiuni** → **Ștergere jurnal**. Confirmați acțiunea apăsând **DA**.

#### Contorul pentru date sub formă de pachete și cronometrul pentru conexiune

- Pentru a vedea ce cantitate de date, măsurată în kilobytes, a fost transferată și cât a durat o anumită conexiune, alegeți un articol de intrare sau ieșire și selectați **Opțiuni** → **Afișare detalii**.

#### Setările jurnalului

- Selectați **Opțiuni** → **Setări**. Se deschide o listă de setări.
  - **Durată jurnal** - Articolele de jurnal rămân în memoria consolei pentru jocuri pentru un număr setat de zile, după care sunt șterse automat pentru a elibera spațiu în memorie.



**Observație:** Dacă selectați **Fără jurnal**, va fi șters permanent și integral conținutul jurnalului, respectiv registrul cu apeluri recente și rapoartele de remitere a mesajelor.

- Pentru **Durată conv.**, **Afișare cost în** și **Limitare cost conv.**, consultați secțiunile '**Durata convorbirii**' și '**Costurile convorbirilor (serviciu de rețea)**' în partea anterioară a acestui capitol.

#### Director SIM



Selectați **Meniu** → **Instrum.** → **Director SIM**.



Cartela SIM vă poate asigura servicii suplimentare pe care le puteți accesa. Consultați și '**Copierea contactelor de pe cartela SIM în memoria consolei pentru jocuri și invers**' la pag. 52, „Confirmarea acțiunilor serviciilor SIM” la pag. 53,

„Setări pentru apelare numere fixe” la pag. 52 și  
 „Vizualizarea mesajelor de pe o cartelă SIM” la pag. 93.

#### Opțiuni în dosarul SIM:

*Deschidere, Apelare, Contact SIM nou, Editare, Ștergere, Marcare/Anul. marc., Copiere în Contacte, Numerele mele, Detalii SIM, Ajutor și Ieșire.*



**Observație:** În legătură cu disponibilitatea, prețurile și alte informații privind utilizarea serviciilor SIM, contactați distribuitorul de cartele SIM, adică operatorul Dvs. de rețea, furnizorul de servicii sau alt distribuitor.

- În dosarul SIM puteți vedea numele și numerele memorate pe cartela SIM, puteți să le editați sau să adăugați noi articole, puteți efectua apeluri.

## Cartela de memorie



↩ Selectați **Meniu** → **Instrum.** → **Cartelă memor..**

Dacă aveți o cartelă de memorie, puteți s-o utilizați pentru a memora jocuri, melodii, fișiere multimedia, cum ar fi video clipuri și fișierele audio, imagini, precum și să faceți copii de rezervă ale informațiilor din memoria consolei Dvs.



**Important:** Nu lăsați cartelele de memorie la îndemâna copiilor mici.



**Observație:** Folosiți numai cartele multimedia (MMC) compatibile cu acest aparat. Alte cartele de memorie, cum ar fi cartelele Secure Digital (SD), nu

intră în locașul pentru cartelă MMC și nu sunt compatibile cu acest aparat. Utilizarea unei cartele de memorie incompatibile poate duce la deteriorarea cartelei precum și a aparatului, iar datele memorate pe o cartela incompatibilă pot fi afectate.

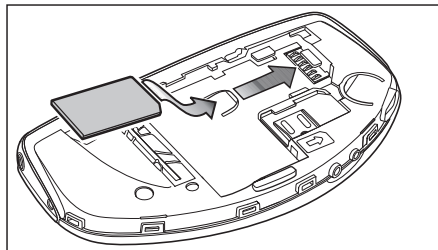
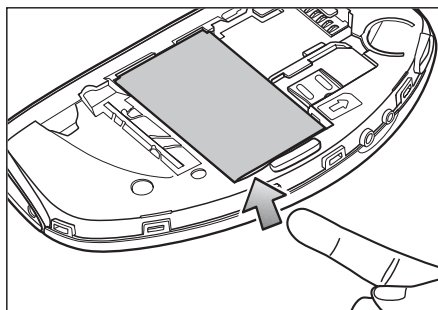



**Observație:** Detalii despre cum puteți folosi cartela de memorie cu alte facilități și aplicații ale consolei pentru jocuri sunt prezentate în capitolele care descriu aceste facilități și aplicații.

#### Opțiuni în cartela de memorie:

*Copie sig. mem. ap., Restaur. de pe cart., Formatare car.mem., Nume cartelă mem., Setare parolă, Schimbare parolă, Ștergere parolă, Debloc. cart. mem., Detalii memorie, Ajutor și Ieșire.*


## Pentru a introduce cartela de memorie




- 1 Asigurați-vă că ați oprit consola pentru jocuri. Dacă este pornită, apăsați și mențineți apăsată tasta  pentru a o opri.
- 2 Cu partea din spate a consolei orientată spre Dvs., deschideți capacul prin glisare, introduceți degetul în

fantă și ridicați acumulatorul. Pentru instrucțiuni privind scoaterea capacului, consultați „Introducerea cartei SIM” în ghidul de pornire rapidă.

- 3 Scoateți cartela de memorie existentă (dacă există).
- 4 Poziționați cartela de memorie în locașul său (așa cum se arată în figură).  
Contactele aurite ale cartei trebuie să fie orientate în jos.
- 5 După ce ați asigurat cartela la locașul ei, puneți la loc acumulatorul și apoi puneți la loc capacul prin glisare în locașul său.

 **Important:** Nu scoateți cartela de memorie în timpul unei operații. Asigurați-vă că ați închis toate aplicațiile cartei de memorie înainte de a scoate cartela.

 **Important:** Dacă instalați o aplicație pe cartela de memorie și trebuie să reporniți consola pentru jocuri, nu scoateți cartela înainte ca repornirea să fie finalizată. În caz contrar, fișierele aplicației se pot pierde.


## Formatarea cartelei de memorie

Cartelele de memorie sunt livrate de diverși producători. Unele cartele sunt livrate în stare preformatată, altele necesită formatare.

Consultați-vă distribuitorul și, dacă nu sunteți sigur, formatați cartela de memorie. Trebuie să formatați cartela de memorie înainte de a o utiliza pentru prima dată.

- Selectați *Opțiuni* → *Formatare car.mem.*

Veți fi solicitat să confirmați cererea și, după confirmare, va începe formatarea.

 **Important:** Când se formatează o cartelă de memorie, toate datele de pe cartelă se pierd definitiv.



## Copierea și restaurarea informațiilor

Pe cartela de memorie puteți face copii de siguranță ale informațiilor din memoria consolei pentru jocuri.


- Selectați *Opțiuni* → *Copie sig. mem. ap.*

Puteți restaura informații de pe cartela de memorie în memoria consolei pentru jocuri.

- Selectați *Opțiuni* → *Restaur. de pe cart.*

## Parola cartelei de memorie


Puteți fixa o parolă pentru a bloca respectiva cartelă de memorie împotriva folosirii neautorizate.

 **Observație:** Parola este memorată în consola Dvs. pentru jocuri și nu trebuie s-o mai introduceți încă o dată atât timp cât folosiți cartela de memorie în aceeași consolă. Dacă doriți să folosiți cartela de memorie în altă consolă pentru jocuri, vi se va cere parola.

## Setarea, modificarea sau ștergerea parolei

- Selectați *Opțiuni* → *Setare parolă*, *Schimbare parolă* sau *Ștergere parolă*.

Pentru fiecare opțiune veți fi rugat să introduceți și să confirmați parola Dvs. Parola poate avea o lungime de maxim opt caractere.

 **Important:** Odată ce parola este ștearsă, cartela de memorie este deblocată și poate fi utilizată fără parolă pe orice altă consolă pentru jocuri.

## Deblocarea unei cartele de memorie

Dacă introduceți o altă cartelă de memorie protejată prin parolă în consola Dvs. pentru jocuri, aceasta vă va solicita să introduceți parola cartelei.


- Pentru a debloca o cartelă, selectați *Opțiuni* → *Debloc. cart. mem.*

## Verificarea spațiului disponibil în memorie



Folosind opțiunea *Detalii memorie*, puteți verifica gradul de ocupare a memoriei de către diferite grupuri de date precum și memoria disponibilă pentru instalare de noi aplicații sau programe pe cartela Dvs. de memorie.


- Selectați **Opțiuni** → *Detalii memorie*.


# 3. Jocuri


 **Observație:** Pentru a utiliza această funcție, consola pentru jocuri trebuie să fie pornită. Nu porniți consola pentru jocuri dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.

Performanțele jocurilor ar putea fi reduse dacă aveți prea multe aplicații deschise. Din acest motiv, închideți alte aplicații înainte de a juca jocuri.

Pentru a juca, puteți folosi tastele principale pentru jocuri  și . Alte taste pot fi folosite în funcție de joc; pentru mai multe detalii, consultați instrucțiunile livrate împreună cu jocurile.


 **Indicație!** În timp ce jucați un joc, puteți răspunde la un apel sau puteți termina o convorbire.

 **Observație:** Utilizarea jocurilor consumă energie și durata de operare a consolei se reduce.

 **Observație:** Music playerul nu este accesibil în timpul folosirii jocurilor.


Puteți achiziționa o mare varietate de jocuri pentru consola Dvs. Pentru detalii privind disponibilitatea diferitelor jocuri, consultați distribuitorul Dvs. pentru jocuri autorizat de Nokia sau vizitați site-ul [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).

## Începerea unui joc

 **Observație:** Scoateți cablul USB din consola pentru jocuri, înainte de a începe să jucați jocuri.

Fiecare joc este livrat pe o cartelă separată de memorie. Introduceți cartela de memorie a jocului în consola Nokia N-Gage. Consultați '[Cartela de memorie](#)' la pag. 27. Pictograma jocului apare automat în principalul **Meniu** ca a noua pictogramă.

Pentru mai multe informații, consultați instrucțiunile livrate împreună cu jocul. Puteți, de asemenea, să jucați jocuri Java pe care le-ați preluat de pe Internet. Consultați '[Instalarea unei aplicații Java](#)' la pag. 121.

Apăsăți **Meniu**, selectați pictograma jocului și apăsați .

 **Indicație!** Apăsăți **Meniu** →  pentru a începe jocul.

## Începerea unui joc în doi

Unele jocuri pot fi jucate de două persoane printr-o conexiune Bluetooth cu un prieten care dispune de același joc pe un aparat compatibil. Înainte de a începe un joc în doi, asigurați-vă că setările Bluetooth ale celor două

aparate sunt compatibile. Consultați '[Conexiunea Bluetooth](#)' la pag. 127. Consultați instrucțiunile livrate împreună cu jocul pentru detalii privind începerea jocului, diferite nivele de dificultate, funcții suplimentare, etc.


## Începerea unui joc cu mai mulți jucători

Unele jocuri le puteți juca cu mai mulți jucători prin conexiuni Bluetooth cu prieteni care dispun de același joc pe aparate compatibile. Înainte de a începe un joc cu mai mulți jucători, asigurați-vă că setările Bluetooth ale aparatelor sunt compatibile. Consultați '[Conexiunea Bluetooth](#)' la pag. 127. Consultați instrucțiunile livrate împreună cu jocul pentru detalii privind începerea jocului, diferite nivele de dificultate, funcții suplimentare, etc.




## 4. Music player și radio



Cu consola pentru jocuri puteți asculta muzică memorată pe cartela de memorie sau de la radio. Puteți, de asemenea, să înregistrați muzică de la radio sau de la o sursă audio externă. Puteți înregistra sau transfera muzică pe cartela de memorie la o calitate apropiată de cea a CD-urilor.

 **Observație:** Cartela de memorie poate afișa detalii numai pentru primele 255 melodii.

Pentru a transfera melodii de pe un calculator compatibil pe consola pentru jocuri, consultați '[Nokia Audio Manager](#)' la pag. [38](#).


### Music Player


 **Observație:** Pentru a utiliza această funcție, consola pentru jocuri trebuie să fie pornită. Nu porniți consola pentru jocuri dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.



 Pentru a deschide music playerul, selectați **Meniu** → **Media** → *Music player* sau apăsați .


Cu *Music player* puteți asculta melodiile pe care le-ați stocat pe cartela de memorie. Pentru a asculta melodiile, conectați setul cu căști (a se vedea '[Conectarea și](#)

[utilizarea setului cu căști](#)' la pag. [15](#)) la consolă sau ascultați-le în difuzor.



 **Observație:** Muzica poate fi redată numai de pe cartele de memorie de 32MB, 64MB sau 128MB. Alte tipuri de cartele de memorie nu sunt acceptate.

 **Observație:** Utilizarea aplicației *Music player* consumă energie suplimentară și durata de operare a consolei se reduce.

 **Indicație!** Pentru a porni rapid aplicația *Music player*, apăsați tasta specială de music player .

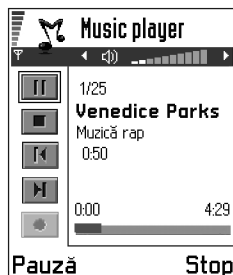
 **ATENȚIE!** Ascultarea muzicii la un volum ridicat poate dăuna auzului Dvs.

După ce ați pornit aplicația *Music Player*, se începe redarea melodiilor.

Pentru a regla nivelul volumului în căști sau în difuzor, apăsați  sau  pentru a mări, respectiv a reduce nivelul volumului.

## Ascultarea muzicii

Puteți selecta redare/pauză , stop , melodia anterioară , melodia următoare și înregistrare apăsând sau pentru a evidenția butonul de comandă și apăsând apoi pentru a face selecția.



Opțiuni în Music player: *Lista pieselor, Setări, Activare difuzor / Dezactivare difuzor, Ajutor și Îșire.*

**Indicație!** Pentru a selecta melodia următoare, puteți apăsa și butonul setului cu căști.

În *Lista pieselor* puteți vedea și reda melodiile pe care le-ați memorat în consola pentru jocuri.

Opțiuni în *Lista pieselor*:  
*Redare, Ștergere, Redenumire, Adăug. în list. melodii / Ștergere din listă, Ajutor și Îșire.*

Pentru a vedea melodiile memorate, apăsați *Opțiuni* → *Lista pieselor*.

**Indicație!** În timp ce ascultați muzică, puteți apăsa pentru a afișa *Opțiuni* disponibile.

Pentru a reda una din melodiile din *Lista pieselor*, apăsați sau pentru a evidenția melodia și apoi apăsați *Opțiuni* → *Redare*.

În timp ce ascultați muzică la music player, puteți efectua apeluri și puteți răspunde la ele. În timpul unei convorbiri, melodia este oprită și music playerul este dezactivat. După ce terminați convorbirea, music playerul continuă automat redarea melodiei.

Pentru a răspunde la un apel intrat în timp ce utilizați setul cu căști, apăsați butonul setului respectiv. Aplicația *Music Player* se oprește atunci când consola sună la intrarea unui apel. Pentru a termina convorbirea, apăsați încă o dată butonul setului cu căști. Pentru mai multe informații, consultați 'Conectarea și utilizarea setului cu căști' la pag. 15.

Pentru a edita setările, apăsați *Opțiuni* și selectați *Setări*. Aveți la dispoziție următoarele opțiuni:

- *Stil de sunet*: Puteți selecta stilul de redare a melodiilor pentru a seta în mod automat opțiunile egalizatorului, cum ar fi nivelele frecvențelor joase sau înalte și balansul, conform stilului selectat. Se poate crește astfel calitatea redării. Stilurile sunt: *Rock, Pop, Dance, Jazz, Clasic, Latino* și *Normal*.
- *Opțiuni redare*: Selectați *Normal* pentru a reda melodiile memorate în consola pentru jocuri în ordinea în care ele apar în lista pieselor. Puteți selecta și *Aleatorie* sau *Repetare*.
- *Extra bas*: Puteți amplifica frecvențele joase ale stilului curent de redare a muzicii.

## Înregistrarea de la aparatură externă

Puteți conecta consola pentru jocuri la un aparat audio extern compatibil, de exemplu un CD player, și puteți înregistra muzică direct pe consolă.



**Observație:** Nu folosiți ilegal această facilitate! Muzica poate fi protejată prin drepturi de autor. Înregistrarea unor astfel de melodii este permisă numai pentru uz personal. Este ilegal să copiați astfel de melodii în scop de vânzare sau distribuție.

Pentru a înregistra melodii de la aparatură audio externă compatibilă.

- 1 Conectați aparatul audio extern. Pentru mai multe informații, consultați 'Conectarea și utilizarea cablurilor livrate cu aparatul' la pag. 16.
- 2 Apăsați **Meniu** → **Media** → **Music player**.
- 3 Apăsați  pentru a evidenția butonul de comandă a înregistrării  și apoi apăsați  pentru a înregistra. Pentru a opri înregistrarea, apăsați **Stop**.
- 4 Introduceți numele melodiei și apăsați **OK**.




În timpul înregistrării, puteți efectua apeluri și puteți răspunde la ele. Volumul music playerului este dezactivat, dar înregistrarea continuă în fundal. După ce terminați convorbirea, music playerul este din nou afișat.



## Radio



**Observație:** Pentru a utiliza această funcție, consola pentru jocuri trebuie să fie pornită. Nu porniți consola pentru jocuri dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.


➡ Pentru a deschide radioul, selectați **Meniu** → **Media** → **Radio** sau apăsați .


Puteți asculta **Radio** în consola pentru jocuri folosind setul cu căști (a se vedea 'Conectarea și utilizarea setului cu căști' la pag. 15) sau difuzorul. Firul setului cu căști funcționează ca antenă radio, astfel că va trebui să verificați dacă este conectat și să-l lăsați întotdeauna să atârne liber.



Pentru a regla nivelul volumului în căști sau în difuzor, apăsați  sau  pentru a mări, respectiv a reduce nivelul volumului.











**Observație:** Calitatea unei recepții radio depinde de capacitatea de acoperire a postului de radio în zona în care vă aflați.

 **ATENȚIE!** Ascultarea muzicii la un volum ridicat poate dăuna auzului Dvs.

 **Indicație!** Prin apăsarea butonului setului cu căști se selectează următorul post memorat.

 **Indicație!** Pentru a porni rapid aplicația *Radio*, apăsați tasta specială radio .


Puteți selecta postul următor , postul anterior , căutare automată în sus , căutare automată în jos  și înregistrare  apăsând  sau  pentru a evidenția butonul de comandă și apăsând apoi  pentru a-l selecta.






Opțiuni în Radio: *Canale, Activare difuzor /Dezactivare difuzor, Căut. autom. în sus, Căut. autom. în jos, Acord manual, Memorare canal, Ajutor și leșire.*



## Căutarea unui post de radio

- Când funcția *Radio* este activată, pentru căutarea automată a posturilor selectați **Opțiuni** → *Căut. autom. în sus* sau *Căut. autom. în jos*. Când se găsește un post, se afișează noua frecvență.


 **Observație:** Dacă aveți deja posturi de radio memorate, pot fi afișate și numărul și numele postului.

 **Observație:** Domeniul frecvenței posturilor este 87,5-108,0 MHz.

- Puteți căuta posturile și manual, selectând **Opțiuni** → *Acord manual* și apăsând  sau  pentru a modifica frecvența în sus sau în jos (cu câte 0,05 MHz).

 **Indicație!** Dacă cunoașteți frecvența postului căutat, puteți utiliza tastatura pentru a o introduce direct (apăsați  pentru virgula zecimală).


- Pentru a memora postul în consola pentru jocuri, selectați **Opțiuni** → *Memorare canal*. Alegeți locația de post în care doriți să memorați postul de radio și apăsați **Selectare**. Tastați numele postului de radio și apăsați **OK**.

 **Observație:** Locațiile libere sunt afișate cu frecvența implicită de 87,5 MHz.


## Utilizarea radioului

Opțiuni în lista posturilor:  
*Ascultare, Activare difuzor /Dezactivare difuzor, Redenumire, Ștergere, Ajutor și leșire.*


Când aplicația *Radio* este pornită, o puteți opri apăsând **leșire**.

 **Observație:** Când difuzorul este activat, setul cu căști este dezactivat.




În timp ce ascultați muzică la radio, puteți efectua apeluri și puteți răspunde la ele. În timpul unei convorbiri, volumul radioului este redus la zero. După ce terminați convorbirea, volumul radioului revine la normal.




 **Observație:** Utilizarea aplicației *Radio* consumă energie din acumulator și durata de operare a consolei se reduce.


Dacă aveți posturi de radio deja memorate, puteți selecta **Opțiuni** → *Canale* pentru a alege postul de radio pe care doriți să-l ascultați. De asemenea, puteți selecta o locație de post de radio de la 1 la 9 apăsând tasta numerică respectivă. Puteți selecta o locație de post de radio de la 10 la 20 apăsând rapid tastele numerice respective consecutiv; de exemplu,  $1 + 0 = 10$ ,  $1 + 5 = 15$  și  $2 + 0 = 20$ .

 **Observație:** Dacă setul cu căști este deconectat, aplicația *Radio* va mai funcționa timp de 5 minute, după care se va închide.

## Înregistrarea de pe Radio

Puteți înregistra emisiunea postului de radio curent apăsând  pentru a evidenția butonul de comandă pentru înregistrare  și apăsând apoi  pentru a porni înregistrarea. Introduceți numele melodiei și apăsați **OK**.

 **Observație:** În modul de înregistrare, butonul  devine buton de comandă pentru oprirea înregistrării .


 **Indicație!** Puteți utiliza și comanda **Stop**.


În timp ce înregistrați emisiunea postului de radio, puteți efectua și răspunde la apeluri. Volumul radioului este dezactivat, dar înregistrarea continuă în fundal. După ce terminați convorbirea, volumul radioului revine la normal. Puteți reda înregistrările emisiunilor radio folosindu-vă de music player.

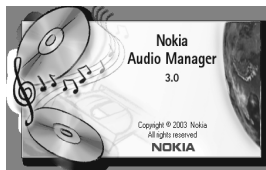


## Nokia Audio Manager


Cu Nokia Audio Manager puteți selecta melodii digitale pe un calculator compatibil și le puteți transfera pe cartela de memorie din consola pentru jocuri Nokia N-Gage. Programul Nokia Audio Manager vă permite, de asemenea, să creați liste de melodii M3U pe calculator folosind melodii MP3 sau melodii de pe CD-uri. Pentru a permite calculatorului să acceseze mediul de stocare (cartela de memorie) de pe consolă, trebuie să conectați consola la calculator cu cablul DKE-2 USB Mini-B livrat cu aceasta. Consultați 'Conectarea și utilizarea cablurilor livrate cu aparatul' la pag. 16. Conținutul cartelei de memorie de pe consolă poate fi vizualizat în sectorul Mobile Device din fereastra *Studio muzical* a programului Nokia Audio Manager. Melodiile din lista cu melodii pot fi transferate, de exemplu, de pe CD-uri.

 **Observație:** Când folosiți Nokia Audio Manager, este suficient să vă conectați consola pentru jocuri la calculator prin cablul DKE-2 USB Mini-B livrat cu consola (a se vedea 'Conectarea și utilizarea cablurilor livrate cu aparatul' la pag. 16); restul operațiilor sunt efectuate pe calculator.

 **Observație:** Nu folosiți ilegal această facilitate! Muzica poate fi protejată prin drepturi de autor. Înregistrarea unor astfel de melodii este permisă




numai pentru uz personal. Este ilegal să copiați astfel de melodii în scop de vânzare sau distribuție.


 **Indicație!** Puteți găsi aplicația pe CD-ROM-ul din pachetul de vânzare.

### Cerințe referitoare la sistem


Pentru a instala și utiliza Nokia Audio Manager, aveți nevoie de următoarele:

- Un calculator compatibil Intel cu sistem de operare Windows 98 Second Edition sau Millennium, Windows 2000 sau Windows XP.
-  **Observație:** Programul nu este acceptat pe un calculator al cărui sistem de operare a fost actualizat la Windows 98 pornind de la Windows 95 sau 3.1.
- Procesor Pentium MMX 266 MHz (se recomandă Pentium 300 MHz).
- Cel puțin 35 MB spațiu liber pe disc.
- Spațiu de memorie minim recomandat 48 MB; pentru Windows 2000 se propune 64 MB.
- Afișaj de 800 x 600 pixeli și minim 65536 culori, setări High Colour.
- Unitate CD ROM SCSI/ANSI X3T10-1048D standard. ATAPI/SFF-8020i standard.

### Instalarea programului Nokia Audio Manager

 **Observație:** Nu conectați cablul USB la calculator înainte de a instala programul Nokia Audio Manager de pe CD-ROM-ul livrat în pachetul de vânzare al consolei pentru jocuri Nokia N-Gage.


- 1 Porniți sistemul Windows.
- 2 Introduceți CD-ROM-ul din pachetul de vânzare în unitatea CD-ROM a calculatorului.
- 3 De obicei, programul de pe CD-ROM se lansează automat. În caz contrar, deschideți Windows Explorer și selectați unitatea CD-ROM în care ați introdus CD-ROM-ul. Faceți clic dreapta pe pictograma Nokia Audio Manager și selectați Autorun.
- 4 Urmăriți instrucțiunile care apar pe ecranul calculatorului pentru a efectua instalarea.
- 5 După ce instalarea programului a fost încheiată, în dosarul Programs va fi adăugat dosarul Nokia Audio Manager.

 **Observație:** După instalarea programului Nokia Audio Manager este necesar să reporniți calculatorul.

### Memorarea melodiilor de pe CD-uri folosind Nokia Audio Manager

Deschideți Nokia Audio Manager pe calculator, după care se afișează ecranul inițial.

- 1 Introduceți un CD cu muzică în unitatea CD a calculatorului și faceți clic pe pictograma *Player CD-uri*. În modul implicit sunt afișate toate informațiile referitoare la melodii.
- 2 Pentru a memora melodiile, selectați-le și faceți clic pe butonul *Salvare piste*.


 **Observație:** Nu scoateți CD-ul din unitate până nu se încheie operația de memorare. O bară de evoluție indică durata aproximativă ce va fi necesară pentru memorarea melodiilor.

- 3 Pentru a transfera melodiile memorate în *Studio muzical*, faceți clic pe butonul *Adaugare*, selectați melodia sau melodiile dorite și faceți clic pe Open.

Acum puteți transfera melodiile din *Studio muzical* pe consola pentru jocuri **N-Gage**.

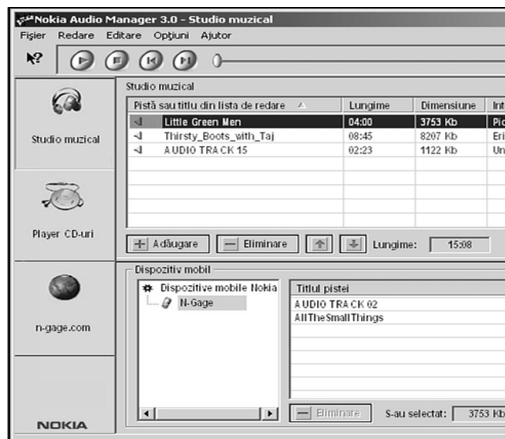
### Transferarea melodiilor în aparatul Dvs.

- 1 Memorați melodiile și listele de melodii în aplicația *Studio muzical* din Nokia Audio Manager; consultați secțiunea precedentă sau ajutorul Nokia Audio Manager pentru mai multe instrucțiuni.

 **Observație:** Verificați dacă cele două aparate - calculatorul compatibil și consola pentru jocuri - sunt interconectate prin cablul USB livrat cu consola. Consultați 'Conectarea și utilizarea cablurilor livrate cu aparatul' la pag. 16.

- 2 Deschideți Nokia Audio Manager pe calculator, după care se afișează ecranul inițial.
- 3 Faceți clic pe pictograma din sectorul dispozitivelor mobile din *Studio muzical*.
- 4 Selectați melodiile sau listele de melodii pe care doriți să le transferați pe cartela de memorie din consola

pentru jocuri: evidențiați melodiile sau liste de melodii respective făcând clic pe ele.



5 Faceți clic pe *Transfer la dispozitiv*.

Dacă ați selectat mai multe melodii decât încap pe cartela de memorie din consola pentru jocuri, se va afișa un mesaj de eroare. Deselectați câteva din melodiile selectate până când întreaga selecție încapă pe cartela de memorie.

## Transferarea melodiilor folosind Windows Explorer

Se poate folosi și Windows Explorer pentru a transfera fișiere de muzică format MP3 sau .AAC în cartela de memorie a consolei Dvs. pentru jocuri.





**Observație:** Verificați dacă cele două aparate - calculatorul compatibil și consola pentru jocuri - sunt interconectate prin cablul USB livrat cu consola. Consultați 'Conectarea și utilizarea cablurilor livrate cu aparatul' la pag. 16.

- 1 Deschideți Windows Explorer și afișați unitățile de disc din calculator. Una din unitățile marcate cu litere trebuie să aibă numele **N-Gage** game deck (unitate locală). Faceți clic pe această unitate pentru a afișa fereastra care prezintă conținutul cartelei de memorie din consola pentru jocuri.
- 2 Deschideți încă o fereastră cu Windows Explorer și afișați conținutul dosarului de pe calculator din care doriți să transferați melodii în format MP3 și .AAC.
- 3 Selectați melodiile de pe calculatorul compatibil pe care doriți să le transferați pe consola pentru jocuri și trageți aceste melodii în prima fereastră. Melodiile vor fi transferate acum în consola pentru jocuri și vor putea fi redade cu aplicația *Music player*. Înainte de a transfera melodiile cu Windows Explorer, verificați mărimea fișierelor ce urmează a fi transferate. Așteptați cca. 10 secunde pentru fiecare MB transferat.



Nu întrerupeți transferul și nu deconectați cablul până nu se încheie operația.

 **Important!** Windows Explorer ar putea semna că transferul fișierelor s-a terminat înainte de expirarea duratei de timp menționate anterior. Nu întotdeauna se întâmplă așa, astfel că trebuie să așteptați cca. 10 secunde pentru fiecare MB transferat. Dacă transferul este întrerupt înainte de a se fi încheiat, s-ar putea ca fișierele să nu fie transferate.

 **Observație:** Fișierele transferate cu Windows Explorer nu se văd în fereastra Nokia Audio Manager Mobile Device.

Dacă ați selectat mai multe melodii decât încap pe cartela de memorie din consola pentru jocuri, se va afișa un mesaj de eroare. Eliminați câteva melodii și încercați din nou.

## Fereastra n-gage.com

Nokia Audio Manager dispune și de o fereastră de navigare pe Internet. În modul implicit, browserul are o pagină inițială n-gage.com. În câmpul de adrese poate fi introdusă orice adresă URL. Pentru a căuta pe Internet, adresa trebuie setată pe un site care dispune de un motor de căutare. Melodiile de pe Internet trebuie transferate în calculator înainte de a putea fi adăugate în fereastra *Studio muzical* pentru a fi transferate mai departe pe consola pentru jocuri.

## Alte caracteristici

### Tipuri de melodii acceptate

Nokia Audio Manager acceptă melodii în format MP3 și liste de melodii în format M3U. Listele de melodii pot fi create în *Studio muzical*. Când se selectează o listă cu melodii pentru a fi transferată pe cartela de memorie de pe consola pentru jocuri, sunt transferate numai melodiile din listă. Melodiile create de *Player CD-uri* au extensia .AAC. Aceste fișiere pot fi redade pe calculator cu Nokia Audio Manager și pot fi transferate pe cartela de memorie din consola pentru jocuri.

### Editarea câmpurilor melodiilor pe un calculator compatibil

Când melodiile sunt afișate în *Studio muzical*, este posibil să se editeze informațiile referitoare la melodie și interpret. Consultați textele ajutoare ale Nokia Audio Manager pentru mai multe detalii.



# 5. Setări

↔ Selectați **Meniu** → **Instrum.** → **Setări**.

## Modificarea setărilor generale

- 1 Alegeți un grup de setări și apăsați pentru a-l deschide.
- 2 Alegeți setarea pe care doriți să o modificați și apăsați pentru
  - a comuta între opțiuni, dacă sunt numai două (**Activată/Dezactivată**).
  - a deschide o listă cu opțiuni sau un editor.
  - a deschide o imagine dintr-o serie; apăsați sau pentru a mări, respectiv pentru a micșora numărul de ordine.

## Setări aparat



### General

- **Limbă de afișare** – Puteți schimba limba textelor afișate pe consola Dvs. Această operație va afecta și formatul utilizat pentru dată și oră precum și separatorii folosiți, de exemplu, în calcule. Dacă selectați **Automată**, consola selectează limba conform informațiilor de pe cartela SIM. După ce ați schimbat limba textelor afișate, trebuie să reporniți consola.



**Observație:** Schimbarea setărilor pentru *Limbă de afișare* sau *Limbă de scriere* afectează toate aplicațiile din consola pentru jocuri, modificarea rămânând activă până la o nouă schimbare a setărilor.


- **Limbă de scriere** – Puteți schimba limba de scriere pentru consola Dvs. Schimbarea limbii afectează
  - caracterele disponibile când apăsați orice tastă ( - ),
  - dicționarul utilizat pentru scrierea cu funcția de predicție și
  - caracterele speciale disponibile la apăsarea tastelor și .





**Exemplu:** Utilizați consola cu textele afișate în limba engleză, dar doriți să scrieți toate mesajele în limba franceză. După ce ați schimbat limba, dicționarul pentru funcția de predicție caută cuvintele în limba franceză, iar cele mai folosite caractere speciale sau semne de punctuație folosite în limba franceză sunt disponibile la apăsarea tastelor și .




**Indicație!** Puteți efectua această schimbare și în unele editoare. Apăsați și selectați *Limba de scriere*:


- *Dicționar* – Pentru a seta scrierea cu funcția de predicție pe una din opțiunile *Activat* sau *Dezactivat* pentru toate editoarele din consolă. Puteți să modificați această setare și din editor. Apăsați  și selectați *Dicționar* → *Dicționar activat* sau *Dezactivat*.


 **Observație:** Dicționarul pentru scrierea cu funcția de predicție nu este disponibil pentru toate limbile.


- *Mesaj/embl. de start* – Apăsați  pentru a deschide setarea. Mesajul sau emblema de întâmpinare sunt afișate pentru scurt timp la fiecare pornire a consolei. Selectați *Preșet* dacă doriți să utilizați imaginea preșetată. Selectați *Text* pentru a scrie un mesaj de întâmpinare (max. 50 litere). Selectați *Imagine* pentru a alege o fotografie sau o imagine din **Imagini**.
- *Setări origin. aparat* – Puteți readuce unele din setări la valorile lor inițiale. Pentru a face acest lucru, aveți nevoie de codul de blocare. Consultați pag. 51. S-ar putea ca, după restaurarea setărilor, consola pentru jocuri să necesite mai mult timp pentru a porni.

 **Observație:** Toate documentele și fișierele pe care le-ați creat rămân în starea în care se află.

### Mod de așteptare

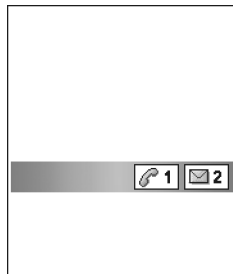
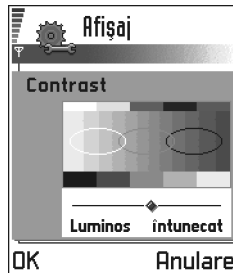
- *Imagine de fundal* – Puteți seta orice imagine pentru a fi folosită ca imagine de fundal în modul de așteptare. Selectați *Da* pentru a selecta o imagine din **Imagini**.
- *Tastă selecție stânga* și *Tastă selec. dreapta* – Puteți schimba comenzile rapide care apar în modul de așteptare deasupra tastei de selecție stânga  și

dreapta . În afara aplicațiilor, o comandă rapidă poate viza și o funcție, de exemplu *Mesaj nou*.

 **Observație:** Nu puteți avea o comandă rapidă pentru o aplicație pe care ați instalat-o.

### Afișaj


- *Contrast* – Pentru afișajul mai luminos sau mai întunecat contrastul afișajului.
- *Paletă de culori* – Pentru a schimba paleta de culori folosită pe afișaj.
- *Durată prot. ecran* – Protectorul de ecran este activat când durata de temporizare a acestuia a expirat. Când protectorul de ecran este activat, conținutul afișajului este șters și puteți vedea bara protectorului de ecran.
- Pentru a dezactiva protectorul de ecran apăsați orice tastă.
- *Protector de ecran* – Selectați ceea ce este afișat pe bara protectorului de ecran: ora și data sau un text pe care l-ați scris chiar Dvs. Poziția și culoarea de fond a barei protectorului



de ecran se schimbă la fiecare minut. De asemenea, protectorul de ecran se schimbă pentru a indica numărul de mesaje noi sau de apeluri nepreluete.

## Setări apel



 **Observație:** Pentru a schimba setările pentru redirectionarea apelurilor, selectați **Meniu** → **Instrum.** → **Deviere apel.** Consultați 'Setări pentru redirectionarea apelurilor' la pag. 22.

### Exped. nr. propriu


- Acest serviciu de rețea vă permite să alegeți între opțiunile de a se afișa numărul Dvs. de telefon pe ecranul telefonului apelat (*Da*) sau de a nu se afișa acest număr (*Nu*). Sau valoarea poate fi setată de către operatorul Dvs. de rețea atunci când vă abonați (*Setată de rețea*).

### Apel în așteptare: (serviciu de rețea)

- Rețeaua vă va informa despre intrarea unui nou apel în timp ce aveți o convorbire în desfășurare. Selectați: *Activare* pentru a solicita rețelei să activeze funcția de apel în așteptare, *Anulare* pentru a solicita rețelei să dezactiveze această funcție, sau *Verificare stare* pentru a verifica dacă funcția este activă sau nu.

### Apelare automată



- Atunci când această setare este activată, consola pentru jocuri va efectua maxim zece tentative de

apelare a unui număr, după o primă tentativă nereușită de apelare a numărului respectiv. Apăsăți  pentru a opri reapelarea automată.




### Sumar după convorb.

- Activați această setare dacă doriți ca pe consola pentru jocuri să se afișeze pentru scurt timp durata și costul ultimei convorbiri. Pentru a afișa costul, trebuie activată funcția *Limitare cost conv.* pentru cartela Dvs. SIM. Consultați pag. 24.

### Apelare rapidă


- Selectați *Activată*, după care numerele alocate tastelor de apelare rapidă ( - ) pot fi apelate prin apăsarea și menținerea apăsată a tastei respective. Consultați și 'Alocarea tastelor de apelare rapidă' la pag. 61.

### Răspuns orice tastă



- Selectați *Activat* și puteți răspunde la apeluri prin apăsarea scurtă a oricărei taste, cu excepția tastelor ,  și .

### Linie utilizată (serviciu de rețea)

- Această setare este afișată numai când cartela SIM acceptă două numere de abonat, adică două linii telefonice. Selectați linia telefonică (*Linia 1* sau *Linia 2*) pe care doriți să o utilizați pentru efectuarea apelurilor și pentru expedierea mesajelor text. Puteți răspunde, însă, la apelurile sosite pe ambele linii, indiferent de linia selectată.

 **Observație:** Nu veți putea efectua apeluri dacă selectați *Linia 2* și dacă nu v-ați abonat la acest serviciu de rețea.


Pentru a preveni selectarea liniei, selectați *Schimbare linie* → *Dezactivare*, dacă această opțiune este acceptată de cartela SIM. Pentru a schimba această setare, aveți nevoie de codul PIN2.

 **Indicație:** Pentru a comuta între liniile telefonice, apăsați și mențineți apăsată tasta  în modul de așteptare.

## Setări conexiune






### Informații generale privind conexiuni pentru transmisii de date și puncte de acces

 **Glosar:** Punct de acces - Punctul în care consola Dvs. se conectează la Internet printr-o conexiune pentru transmisii de date sau de pachete de date. Un punct de acces poate fi furnizat, de exemplu, de un furnizor comercial de servicii Internet (ISP), de un furnizor de servicii pentru aparate mobile sau de un operator de rețea.

Pentru a defini setările pentru punctele de acces, selectați **Setări** → *Conexiune* → *Puncte de acces*.

Pentru conectarea la un punct de acces, este necesară o conexiune pentru transmisii de date. Consola Dvs. acceptă trei tipuri de conexiuni pentru transmisii de date:

- transmisie de date GSM () ,
- transmisie de date GSM de mare viteză () sau
- conexiune pentru transmisie de date sub formă de pachete (GPRS) () .

Există trei tipuri de puncte de acces pe care le puteți defini: punct de acces MMS, punct de acces browser și punct de acces Internet (IAP). Consultați operatorul Dvs. de rețea pentru a afla ce tip de punct de acces este necesar pentru serviciul pe care doriți să îl accesați. Trebuie să introduceți setările punctului de acces dacă doriți, de exemplu,

- să expediați și să primiți mesaje multimedia,
- să expediați și să primiți mesaje e-mail,
- să vizualizați pagini de browser,
- să descărcați aplicații Java™,
- să utilizați opțiunea de încărcare imagini, sau
- să utilizați consola ca modem.

Consultați și 'Indicatori pentru conexiuni de transmisie a datelor' la pag. 10.

### Transmisii de date GSM

O transmisie de date GSM permite viteze de transmisie de maxim 14,4 Kbps. Pentru informații privind disponibilitatea serviciilor de transmisie de date și modalitatea de abonare la acestea, contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii.

### Setări minime necesare pentru efectuarea unei transmisii de date

- Pentru a introduce setările de bază pentru transmisii de date GSM, selectați **Setări** → **Conexiune** → **Puncte de acces**, apoi selectați **Opțiuni** → **Punct nou de acces**. Completați următoarele: *Purtător de date: Date GSM, Număr acces, Mod sesiune: Permanent, Tip transmisie de date: Analogic și Viteză max. transm.: Automată.*

### Transmisie de date de mare viteză (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD)



**Glosar:** O transmisie de date de mare viteză permite viteze de transmisie de maxim 43,2 Kbps.

Pentru informații referitoare la disponibilitate și modalitatea de abonare la serviciile pentru transmisii de date de mare viteză, vă rugăm să contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul de servicii.



**Observație:** Transmisia de date în modul HSCSD poate folosi mai multă energie din acumulator decât apelurile vocale sau transmisiile de date obișnuite, deoarece consola poate transmite mai frecvent date în rețea.

### Transmisia datelor sub formă de pachete (General Packet Radio Service, GPRS)



**Glosar:** Transmisia datelor sub formă de pachete, numită și General Packet Radio Service (GPRS), folosește sistemul pachetelor de date în care

informația este transmisă într-o rețea mobilă sub formă de pachete scurte de date.

### Setări minime necesare pentru realizarea unei conexiuni pentru transmiterea datelor sub formă de pachete

- Trebuie să vă abonați la serviciul GPRS. Pentru informații referitoare la disponibilitatea serviciului GPRS și la modalitatea de abonare la acesta, contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii.
- Selectați **Setări** → **Conexiune** → **Puncte de acces**, apoi selectați **Opțiuni** → **Punct nou de acces**. Completați următoarele: *Purtător de date: GPRS și Nume punct de acces: introduceți numele pe care vi l-a dat furnizorul Dvs. de servicii. Pentru mai multe informații, consultați 'Crearea unui punct de acces' la pag. 47.*

### Tarife pentru transmisii și aplicații de date sub formă de pachete

Atât conexiunea GPRS activă cât și aplicațiile care utilizează GPRS, de exemplu utilizarea browser-ului, transmiterea și recepționarea de date și de mesaje text, necesită o taxă. Pentru mai multe informații privind taxele, consultați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul de servicii. Consultați și 'Contorul pentru date sub formă de pachete și cronometrul pentru conexiune' la pag. 26.

## Crearea unui punct de acces

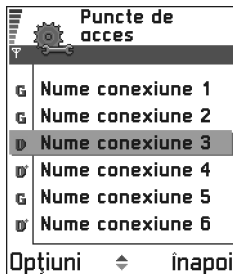
Opțiuni în lista punctelor de acces: *Editare, Punct nou de acces, Ștergere, Ajutor și Îleșire.*

Puteți avea setări presetate ale punctelor de acces în consola Dvs. pentru jocuri. Sau puteți primi setările punctelor de acces printr-un mesaj inteligent de la un furnizor de servicii. Consultați 'Primirea mesajelor inteligente' la pag. 86.

Dacă nu există puncte de acces definite când deschideți *Puncte de acces*, veți fi întrebat dacă doriți să creați un astfel de punct.


Dacă există deja puncte de acces definite, pentru a crea un nou punct de acces selectați **Opțiuni** → *Punct nou de acces*, apoi selectați:

- *Utiliz. setări implicite* pentru a utiliza setările predefinite. Efectuați modificările necesare și apăsați **Înapoi** pentru a memora setările.
- *Utiliz. setări existente* pentru a utiliza informațiile referitoare la setările existente ca bază pentru setările noului punct de acces. Se deschide o listă cu punctele de acces existente. Selectați unul și



apăsați **OK**. Setările punctului de acces se deschid cu unele câmpuri deja completate.

### Editarea unui punct de acces

Când deschideți *Puncte de acces*, se deschide lista cu punctele de acces deja disponibile. Selectați punctul de acces pe care doriți să-l editați și apăsați .

### Ștergerea unui punct de acces

În lista punctelor de acces, alegeți punctul de acces pe care doriți să-l ștergeți și selectați **Opțiuni** → *Ștergere*.

## Puncte de acces

Opțiuni la editarea setărilor punctelor de acces: *Modificare, Setări avansate, Ajutor și Îleșire.*

În continuare se prezintă o scurtă explicație a fiecărei setări ce ar putea fi necesară pentru diferite conexiuni de transmisie date și pentru diferite puncte de acces.



**Observație:** Începeți să completați setările din partea de sus deoarece, în funcție de tipul conexiunii pentru transmisie de date pe care îl alegeți (*Purtător de date*) sau dacă trebuie să introduceți o *Adr. IP poartă acces*, numai anumite câmpuri de setări sunt disponibile.




**Observație:** Urmați cu atenție instrucțiunile date de furnizorul Dvs. de servicii.

- *Nume conexiune* – Dați un nume descriptiv pentru conexiune.
- *Purtător de date* – Opțiunile sunt *Date GSM*, *GSM viteză mare* și *GPRS*. În funcție de conexiunea selectată pentru date, sunt disponibile numai anumite câmpuri de setări. Completați toate câmpurile marcate cu **Trebuie definit** sau cu un asterisc roșu. Alte câmpuri pot fi lăsate necompletate, dacă furnizorul Dvs. de servicii nu v-a dat alte instrucțiuni.



**Observație:** Pentru a putea utiliza o conexiune pentru transmisie date, furnizorul de servicii de rețea trebuie să accepte această funcție și, dacă este necesar, să o activeze pe cartela Dvs. SIM.

- *Nume punct de acces* (numai pentru transmisii de date sub formă de pachete) – Numele punctului de acces este necesar pentru stabilirea unei conexiuni cu rețeaua GPRS. Numele punctului de acces îl obțineți de la operatorul Dvs. de rețea sau de la furnizorul Dvs. de servicii.
- *Număr acces* (numai pentru transmisii de date GSM și de mare viteză) – Numărul de telefon al modemului punctului de acces.
- *Nume utilizator* – Scrieți un nume de utilizator, dacă este cerut de furnizorul de servicii. Numele de utilizator poate fi necesar pentru realizarea conexiunii și este comunicat, de obicei, de furnizorul de servicii. Adesea, se face diferențiere între scrierea numelui de utilizator cu litere mici sau mari.
- *Solicitare parolă* – Dacă trebuie să tastați o nouă parolă la fiecare conectare la un server sau dacă nu doriți să memorați parola în consola pentru jocuri, selectați *Da*.
- *Parolă* – O parolă poate fi necesară pentru realizarea conexiunii pentru transmisii de date și este comunicată, de obicei, de furnizorul de servicii. Adesea, se face diferențiere între scrierea parolei cu litere mici sau mari. Când scrieți parola, caracterele tastate sunt afișate pentru scurt timp și apoi înlocuite cu asteriscuri (\*). Cel mai ușor mod de scriere a cifrelor este apăsarea tastei  și selectarea opțiunii *Introducere număr*, continuând apoi cu scrierea literelor.
- *Autentificare* – *Normală* / *Sigură*.
- *Adr. IP poartă acces* – Adresa IP pe care o utilizează poarta necesară de acces browser.
- *Pagină inițială* – În funcție de parametrul setat, scrieți
  - adresa serviciului sau
  - adresa centrului de mesaje multimedia.
- *Siguranță conexiune* – Selectați dacă sistemul de siguranță transport (TLS) este utilizat pentru această conexiune. Respectați instrucțiunile pe care vi le-a dat furnizorul Dvs. de servicii.
- *Mod sesiune* – *Permanent* / *Temporar*.
- *Tip transmisie date* (numai pentru transmisii de date GSM și de mare viteză) – *Analogic*, *ISDN v.110* sau *ISDN v.120* stabilesc dacă pentru consolă se utilizează o conexiune analogică sau una digitală. Această setare depinde atât de operatorul rețelei Dvs. GSM cât și de furnizorul de servicii Internet (ISP), deoarece unele rețele GSM nu acceptă anumite tipuri de conexiuni



ISDN. Pentru detalii, contactați furnizorul Dvs. de servicii Internet. Dacă sunt disponibile conexiuni ISDN, acestea se stabilesc mult mai rapid decât în cazul metodelor analogice.





**Glosar:** Conexiunile ISDN reprezintă un mod de a stabili o legătură pentru transmisie de date între consola Dvs. și punctul Dvs. de acces. Conexiunile ISDN sunt de tip digital de la un capăt la altul și, în consecință, asigură durate mai scurte de stabilire și viteze mai mari de transmisie decât conexiunile analogice. Pentru a utiliza o conexiune ISDN, aceasta trebuie să fie acceptată atât de furnizorul de servicii Internet cât și de operatorul de rețea.

- *Viteză max. transm.* (numai pentru transmisii de date GSM și de mare viteză) – Opțiunile sunt *Automată* / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200, în funcție de ce ați selectat în *Mod sesiune* și *Tip transmisie date*. Această opțiune vă permite să limitați viteza maximă de transmisie când se utilizează transmisia datelor cu mare viteză. Vitezele mai mari de transmisie a datelor pot costa mai mult, în funcție de furnizorul de servicii de rețea.



**Observație:** Vitezele de mai sus reprezintă viteza maximă la care va lucra conexiunea Dvs. În timpul conectării, viteza de lucru poate fi mai mică, în funcție de condițiile din rețea.



**Indicație!** Când scrieți, apăsați  pentru a deschide tabelul cu caractere speciale. Apăsați  pentru a introduce un spațiu.



**Indicație!** Consultați și 'Setări necesare pentru mesaje multimedia' la pag. 81, 'Setări necesare pentru mesaje e-mail' la pag. 83 și 'Setarea consolei pentru serviciul browser' la pag. 114.

### Opțiuni → Setări avansate

- *Adresă IP Aparat* – Adresa IP a aparatului Dvs.
- *Server nume primar* – Adresa IP a serverului primar DNS.



**Glosar:** DNS – Serviciu pentru nume de domenii. Un serviciu Internet care indică corespondența dintre numele de domeniu, cum este **www.nokia.com** și adresa sa IP, cum este **192.100.124.195**.

- *Server nume secund.* – Adresa IP a serverului secundar DNS.



**Observație:** Dacă trebuie să introduceți *Adresă IP aparat*, *Server nume primar* sau *Server nume secund.*, contactați furnizorul de servicii Internet pentru a obține aceste adrese.

Dacă ați selectat ca tip de conexiune transmisii de date și transmisii de date de mare viteză, sunt afișate următoarele setări:

- *Folosire ap. inversă* – Această opțiune permite serverului să vă apeleze după ce Dvs. ați efectuat apelul inițial. Contactați furnizorul Dvs. de servicii pentru a vă abona la acest serviciu.
- *Tip apel invers* – Opțiunile sunt *Utiliz. nr. server* / *Utilizare alt nr.* Solicitați de la furnizorul Dvs. de servicii setările

corecte ce trebuie folosite; acestea vor depinde de configurația furnizorului de servicii.

- *Nr. apelare inversă* – Tastați numărul de telefon pentru transmisii de date al consolei Dvs., pe care îl va utiliza serverul de apelare inversă. De obicei, acest număr este numărul de telefon pentru transmisii de date al consolei Dvs.
- *Utiliz. compresie PPP* – Dacă este setată pe *Da*, această opțiune accelerează transferul de date, dacă această funcție este acceptată de serverul PPP de la distanță. Dacă aveți probleme la stabilirea unei conexiuni, încercați trecerea acestei setări pe *Nu*. Contactați furnizorul Dvs. de servicii pentru instrucțiuni.



**Glosar:** PPP (Protocol punct-punct) – un protocol software comun pentru rețele care permite oricărui calculator care dispune de un modem și o linie telefonică să se conecteze direct la Internet.

- *Utilizare script înreg.* – Opțiunile sunt *Da* / *Nu*.
- *Script înregistrare* – Introduceți scriptul de înregistrare.
- *Inițializare modem* (Șir de inițializare modem) – Comandă consola cu ajutorul comenzilor AT pentru modem. Dacă este necesar, introduceți caracterele specificate de furnizorul Dvs. de servicii de rețea GSM sau de furnizorul de servicii Internet.

## GPRS



Selecția **Setări** → *Conexiune* → *GPRS*.

Setările GPRS afectează toate punctele de acces care utilizează transmisia datelor sub formă de pachete.

*Conexiune GPRS* – Dacă selectați *Dacă e disponibil* și dacă vă aflați într-o rețea care acceptă transmisii de date sub formă de pachete, consola se înregistrează în rețeaua GPRS iar expedierea mesajelor text va fi efectuată prin GPRS. De asemenea, este mai rapidă inițierea unei conexiuni active pentru transmisie de date sub formă de pachete, de exemplu pentru a expedia și primi mesaje e-mail. Dacă selectați *Dacă e necesar*, consola va utiliza o conexiune pentru transmisie de date sub formă de pachete numai dacă lansați o aplicație sau o operație care necesită acest lucru.

*Punct de acces* – Numele punctului de acces este necesar când doriți să utilizați consola ca modem pentru transmisie de date sub formă de pachete pentru calculatorul Dvs. Pentru informații suplimentare privind modemul, consultați pag. 132.



**Observație:** Dacă nu există acoperire GPRS și ați selectat *Dacă e disponibil*, consola va încerca periodic să stabilească o conexiune pentru transmisie de date sub formă de pachete.

## Transmisie date

↩ Selectați **Setări** → *Conexiune* → *Transmisie date*.

Setările pentru transmisii de date afectează toate punctele de acces care utilizează transmisii de date și transmisii de date de mare viteză.

*Durată conectare* - Dacă nu există acțiuni, transmisia de date este întreruptă automat după o durată de temporizare. Opțiunile sunt *Def. de utilizator*, în care caz trebuie să introduceți o valoare pentru timp, sau *Nelimitat*.

## Data și oră



- Setările pentru dată și oră vă permit să definiți data și ora folosite în consola pentru jocuri, precum și să modificați formatele și separatorii pentru dată și oră. Selectați *Tip ceas* → *Analogic* sau *Digital* pentru a modifica ceasul afișat în modul de așteptare. Selectați *Actualizare aut. oră* dacă doriți ca rețeaua telefonică mobilă să actualizeze ora, data și informațiile privind fusul orar din consola Dvs. (serviciu de rețea).



**Observație:** Pentru ca setarea *Actualizare aut. oră* să se aplice, consola pentru jocuri trebuie repornită.



**Indicație!** Consultați și setările de limbă la pag. 42.

## Siguranță



### Aparat și SIM

Explicații pentru diferitele coduri de siguranță ce ar putea fi necesare:

- Codul PIN (4 până la 8 cifre)** - Codul PIN (Personal Identification Number - Număr Personal de Identificare) protejează cartela SIM împotriva utilizării neautorizate. Codul PIN este furnizat, de obicei, împreună cu cartela SIM.

După trei tastări consecutive incorecte ale codului PIN, acest cod este blocat. Când codul PIN este blocat, trebuie să deblocați codul PIN înainte de a putea utiliza din nou cartela SIM. Consultați informațiile despre codul PUK.


- Codul PIN2 (4 până la 8 cifre)** - Codul PIN2, livrat cu unele cartele SIM, este necesar pentru a accesa unele funcții, cum sunt contoarele pentru costurile convorbirilor.
- Codul de blocare (5 cifre)** - Codul de blocare poate fi utilizat pentru blocarea consolei și a tastaturii în scopul evitării utilizării neautorizate.



**Observație:** Codul de blocare setat în fabrică este **12345**. Pentru a evita utilizarea neautorizată a consolei Dvs., modificați codul de blocare. Păstrați noul cod secret și într-un loc sigur, separat de consolă.



- **Codurile PUK și PUK2 (8 cifre)** – Codul PUK (Personal Unblocking Key – Cod Personal de Deblocare) este necesar pentru a schimba un cod PIN blocat. Codul PUK2 este necesar pentru a schimba un cod PIN2 blocat. Dacă aceste coduri nu sunt furnizate odată cu cartela SIM, contactați operatorul a cărui cartelă SIM se află în consolă pentru a le afla.

Puteți schimba următoarele coduri: codul de blocare, codul PIN și codul PIN2. Aceste coduri pot cuprinde numai cifrele de la 0 la 9.

 **Observație:** Evitați să utilizați coduri de acces similare cu numerele de urgență, cum este de ex. 112, pentru a evita apelarea accidentală a numărului de urgență.


**Solicitare cod PIN** – Dacă solicitarea codului PIN este activă, codul este solicitat la fiecare pornire a consolei. Rețineți că dezactivarea solicitării codului PIN nu este permisă de unele cartele SIM.

**Cod PIN / Cod PIN2 / Cod de blocare** – Deschideți această setare dacă doriți să schimbați codul.


 **Indicație!** Pentru a bloca manual consola, apăsați . Se deschide o listă de comenzi. Selectați *Blocare aparat*.

**Durată până la bloc.** – Puteți seta o durată până la autoblocare, adică o perioadă de temporizare după expirarea căreia consola se blochează automat și poate fi utilizată în continuare numai dacă se introduce codul de blocare corect. Tastați un număr pentru durata de

temporizare în minute, sau selectați *Nici una* pentru a dezactiva funcția de autoblocare.

- Pentru deblocarea consolei tastați codul de blocare.
-  **Observație:** Când consola pentru jocuri este blocată, pot fi posibile apeluri la numărul de urgență programat în consola pentru jocuri (de exemplu 112 sau alt număr oficial de urgență).

**Blocare la schimb.SIM** – Selectați *Da* dacă doriți solicitarea codului de blocare de către consolă atunci când în aceasta se introduce o nouă cartelă SIM necunoscută. Consola păstrează o listă cu cartele SIM ce sunt recunoscute ca fiind ale posesorului aparatului.

 Pentru a vedea lista cu numerele permise pentru apelare, selectați *Meniu* → *Instrum.* → *Apelare numere fixe*.

Opțiuni în ecranul *Apelare numere fixe*: *Deschidere, Apelare, Contact nou, Editare, Ștergere, Adăug. la Contacte, Adăug. din Contacte, Ajutor și Îșire*.

**Apelare numere fixe** – Puteți limita efectuarea de apeluri numai la anumite numere de telefon, dacă acest lucru este acceptat de cartela SIM. Pentru această funcție aveți nevoie de codul PIN2. Când această funcție este activă, puteți apela numai acele numere de telefon care sunt incluse în lista numerelor permise sau care încep cu aceeași cifră (aceleași cifre) ca un număr de telefon din listă.



**Observație:** Dacă apelarea numerelor fixe este activată, în unele rețele pot fi posibile apeluri la anumite numere de urgență (de ex. 112 sau alte numere oficiale de urgență).

- Pentru a adăuga noi numere în lista de apelare numere fixe, selectați **Opțiuni** → *Contact nou* sau *Adăug. din Contacte*.


*Grup închis de utiliz.* (serviciu de rețea) – Puteți specifica un grup de persoane pe care le puteți apela și care vă pot apela. Pentru mai multe informații, contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii. Selectați: *Preset* pentru a activa grupul presetat convenit cu operatorul de rețea, *Activat* dacă doriți să utilizați un alt grup (trebuie să cunoașteți numărul index al grupului), sau *Dezactivat*.



**Observație:** Dacă apelurile sunt limitate la grupuri închise de utilizatori, pot fi posibile apeluri la anumite numere de urgență în unele rețele (de exemplu 112 sau alte numere oficiale de urgență).

*Confirm. servicii SIM* (serviciu de rețea) – Pentru a seta consola să afișeze mesaje de confirmare când folosiți servicii de pe cartela SIM.

## Administrare certif.

În ecranul principal pentru administrarea certificatelor, puteți vedea o listă de certificate de autorizare care au fost memorate în consola Dvs. Apăsați  pentru a vedea o listă a certificatelor utilizator, dacă este disponibilă.



**Glosar:** Certificatele de autorizare sunt utilizate de unele servicii browser, cum sunt serviciile bancare, pentru verificarea semnăturilor, certificatelor de server sau a altor certificate de autorizare.



**Glosar:** Certificatele utilizator sunt eliberate utilizatorilor de către o autoritate de certificare.

Opțiuni în ecranul principal pentru administrare certificate: *Detalii certificat*, *Ștergere*, *Setări încredere*, *Marcare/Anul. marc.*, *Ajutor* și *Leșire*.

Certificatele digitale trebuie să fie utilizate de Dvs. când:

- doriți să vă conectați la o bancă online sau la un alt site sau server de la distanță, pentru acțiuni care implică transferul de informații confidențiale, sau
- doriți să reduceți riscul apariției virusurilor sau a altor programe nocive și să fiți sigur de autenticitatea programelor, atunci când le descărcați și le instalați.



**Glosar:** Certificatele digitale sunt folosite pentru a verifica originea paginilor browser și a programelor instalate. Totuși, se poate avea încredere în ele numai dacă originea certificatului este cunoscută ca fiind autentică.



**Important:** Simpla existență a unui certificat nu oferă nici o protecție; administratorul de certificate trebuie să conțină certificate corecte, autentice sau de încredere, pentru a asigura o protecție sporită.

## Vizualizarea detaliilor certificatului – verificarea autenticității


Puteți fi sigur de identitatea corectă a unei porți de acces browser sau a unui server după ce au fost verificate semnătura și durata de valabilitate ale certificatului porții de acces browser sau ale serverului.

Veți fi informat pe afișajul consolei:

- dacă identitatea serverului sau a porții de acces browser nu sunt autentice, sau
- dacă nu aveți certificatul de siguranță corect în consolă.


Pentru a verifica detaliile certificatului, alegeți certificatul și selectați **Opțiuni** → *Detalii certificat*. Când deschideți detaliile certificatului, administratorul de certificate verifică valabilitatea certificatelor și poate apare una din următoarele note informative:

- *Certificat fără calificativ de încredere* – Nu ați setat nici o aplicație pentru a utiliza certificatul. Pentru mai multe informații, consultați secțiunea următoare 'Modificarea setărilor de încredere ale unui certificat de autorizare'.
- *Certificat expirat* – Valabilitatea certificatului selectat a expirat.
- *Certificatul nu este încă valabil* – Perioada de valabilitate a certificatului selectat nu a început încă.
- *Certificat inutilizabil* – Certificatul nu poate fi utilizat. Contactați emitentul certificatului.

 **Important:** Certificatele au o perioadă de valabilitate limitată. Dacă pe ecran se afișează *Certificat expirat* sau *Certificatul nu este încă valabil* chiar dacă certificatul ar trebui să fie valabil, verificați dacă sunt corecte setările datei și orei din consolă.

## Modificarea setărilor de încredere ale unui certificat de autorizare

- Alegeți un certificat de autorizare și selectați **Opțiuni** → *Setări încredere*. În funcție de certificat, se afișează o listă cu aplicații care pot utiliza certificatul selectat. De exemplu:  
*Servicii / Da* – certificatul poate certifica site-uri.  
*Manager aplicații / Da* – certificatul poate certifica originea unui nou program.  
*Internet / Da* – certificatul poate certifica servere de e-mail și de imagini.


 **Important:** Înainte de a modifica aceste setări, trebuie să vă asigurați că aveți încredere în deținătorul certificatului și că acest certificat aparține deținătorului indicat.


## Restricții apel (serviciu de rețea)




Restricționarea apelurilor vă permite să limitați efectuarea și primirea de apeluri la consola Dvs. Pentru această funcție aveți nevoie de parola de restricționare pe care o puteți obține de la furnizorul Dvs. de servicii.

- 1 Alegeți una din opțiunile de restricționare.
- 2 Selectați **Opțiuni** → *Activare* pentru a solicita rețelei să activeze restricționarea, *Anulare* pentru a anula restricționarea selectată sau *Verificare stare* pentru a verifica dacă apelurile sunt restricționate sau nu.
- Selectați **Opțiuni** → *Anulare restricții* pentru a anula toate restricționările active ale apelurilor.
- Selectați **Opțiuni** → *Schimb.parolă restr.* pentru a schimba parola de restricționare.

 **Observație:** Dacă sunt restricționate apelurile, pot fi posibile apeluri la unele numere de urgență în anumite rețele (de exemplu 112 sau alte numere oficiale de urgență).

 **Observație:** Restricționarea apelurilor afectează toate apelurile, inclusiv transmisiile de date.

 **Observație:** Nu puteți avea activate în același timp restricționarea apelurilor intrate și funcțiile de redirectionare a apelurilor sau de apelare numere permise. Consultați "Setări pentru redirectionarea apelurilor" la pag. 22 sau „Apelare numere fixe” la pag. 52.

## Rețea



### Selectare rețea

- Alegeți *Automată* pentru a seta consola să caute automat și să selecteze una din rețelele celulare disponibile în zona Dvs., sau
- Alegeți *Manuală* dacă doriți să selectați manual rețeaua dorită dintr-o listă de rețele. Dacă se pierde legătura cu rețeaua selectată manual, consola va emite un semnal sonor de eroare și vă va solicita să selectați din nou o rețea. Rețeaua selectată trebuie să aibă un acord de accesibilitate cu rețeaua Dvs. de origine, adică cu operatorul a cărui cartelă SIM se află în consola Dvs.



**Glosar:** Acord de accesibilitate – Acord între doi sau mai mulți furnizori de servicii de rețea pentru a permite utilizatorilor unui furnizor de servicii să utilizeze serviciile celorlalți furnizori de servicii.



### Afișare info celulă

- Selectați *Activată* pentru a seta consola să indice dacă este utilizată într-o rețea celulară bazată pe tehnologia Micro Cellular Network (MCN – Rețea cu microcelule) și pentru a activa recepția informațiilor de la microcelule.

## Setări accesorii



Indicatori afișați în modul de așteptare:

-  - este conectat un set cu cască.
-  - este conectat un dispozitiv inductiv.


Selectați un dosar de accesorii și deschideți setările:

- Selectați *Profil implicit* pentru a selecta profilul care doriți să fie activat de fiecare dată când conectați un anumit accesoriu la consolă. Consultați 'Profiluri' la pag. 99.
- Selectați *Răspuns automat* pentru a seta consola să răspundă în mod automat la un apel, după cinci secunde. Dacă alerta pentru apeluri intrate este setată pe *Un bip* sau *Silentțios*, răspunsul automat nu poate fi utilizat.





## 6. Contacte

➡ Pentru a deschide dosarul Contacte, apăsați  în modul de așteptare sau accesați **Meniu**→ **Contacte**.

În Contacte puteți memora și gestiona informații referitoare la persoane de contact, de exemplu nume, numere de telefon și adrese.

Contactele folosesc memoria partajată. Consultați 'Memoria partajată' la pag. 17.

Puteți, de asemenea, să adăugați pe o cartelă de contact un sunet personal de apel, un indicativ vocal sau o fotografie miniatură. Puteți crea grupuri de contact, care vă permit să expediați mesaje text sau mesaje e-mail la mai mulți destinatari simultan.



Opțiuni în dosarul Contacte:

*Deschidere, Apelare, Creare mesaj, Contact nou, Editare, Ștergere, Copie, Adăugare la grup, Aparține grupurilor, Marcare/Anul. marc., Expediere, Informații contacte, Ajutor și Ieșire.*



**Glosar:** Indicativele vocale pot fi orice cuvinte pronunțate, de exemplu prenumele unei persoane.

Indicativele vocale vă permit să efectuați apeluri prin simpla pronunțare a cuvântului cu voce tare.

### Crearea cartelelor de contact


- 1 Deschideți Contacte și selectați **Opțiuni**→ *Contact nou*. Se deschide o cartelă de contact necompletată.
- 2 Completați câmpurile pe care le doriți și apăsați **Efectuat**. Cartela de contact este stocată în memoria aparatului și este închisă, după care o puteți vedea în dosarul Contacte.

### Copierea contactelor de pe cartela SIM în memoria consolei pentru jocuri și invers

- Pentru a copia nume și numere de pe o cartelă SIM în consola pentru jocuri, selectați **Meniu**→ **Instrum.**→ **Director SIM**. Selectați numele pe care doriți să îl (le) copiați și apoi selectați **Opțiuni**→ *Copiere în Contacte*.
- În cazul în care doriți să copiați un număr de telefon, fax sau pager din Contacte pe cartela SIM, selectați Contacte, deschideți o cartelă de contact, alegeți numărul și selectați **Opțiuni**→ *Copiere în dir. SIM*.

## Editarea cartelelor de contact

Opțiuni la editarea unei  
cartele de contact: *Adăugare foto mini.* / *Ștergere foto  
mini.*, *Adăugare detaliu*, *Ștergere articol*, *Editare etichetă*,  
*Ajutor* și *Înșire*.




- 1 În dosarul Contacte, selectați cartela de contact pe care doriți să o editați și apăsați  pentru a o deschide.
- 2 Pentru a modifica informațiile de pe cartelă, selectați **Opțiuni** → *Editare*.
- 3 Pentru a memora modificările făcute și a reveni în ecranul cu cartele de contact, apăsați **Efectuat**.

## Ștergerea cartelelor de contact

- În dosarul Contacte, alegeți cartela de contact pe care doriți să o ștergeți și selectați **Opțiuni** → *Ștergere*.

### Pentru a șterge mai multe cartele de contact

- 1 Marcați cartelele ce urmează a fi șterse. Alegeți un contact pe care doriți să-l ștergeți și selectați **Opțiuni** → *Marcare*. Lângă cartela de contact va fi plasat un marcat de selectare.
- 2 După ce ați marcat toate contactele pe care doriți să le ștergeți, selectați **Opțiuni** → *Ștergere*.

 **Indicație!** Puteți, de asemenea, să marcați mai multe articole apăsând și menținând apăsată tasta  și apăsând simultan . Consultați și pag.

13.

## Adăugarea și ștergerea de câmpuri ale cartelei de contact

- 1 Deschideți o cartelă de contact și selectați **Opțiuni** → *Editare*.
- 2 Pentru a adăuga un câmp suplimentar, selectați **Opțiuni** → *Adăugare detaliu*.  
Pentru a șterge un câmp de care nu aveți nevoie, selectați **Opțiuni** → *Ștergere articol*.  
Pentru a redenumi eticheta unui câmp de pe cartela de contact, selectați **Opțiuni** → *Editare etichetă*.


## Introducerea unei fotografii pe o cartelă de contact



Există două tipuri de fotografii pe care le puteți adăuga pe o cartelă de contact. Consultați 'Imagini și Captură ecran' la pag. 64 pentru mai multe informații privind modul de memorare a fotografiilor.

- Pentru a atașa o fotografie miniatură unei cartele de contact, deschideți cartela de contact, selectați **Opțiuni** → *Editare* și apoi selectați **Opțiuni** → *Adăugare foto mini*. Fotografia miniatură este







afișată și când vă apelează persoana de contact respectivă.


 **Observație:** După ce atașați o imagine miniatură la o cartelă de contact, puteți selecta *Adăugare foto mini.* pentru a înlocui imaginea ei cu o alta, sau puteți selecta *Ștergere foto mini.* pentru a elimina imaginea miniatură din cartela de contact.

- Pentru a adăuga o imagine la cartela de contact, deschideți cartela și apăsați  pentru a deschide ecranul cu imagini (). Pentru a atașa o imagine, selectați **Opțiuni** → *Adăugare imagine*.

## Vizualizarea unei cartele de contact

 **Opțiuni la vizualizarea unei cartele de contact** când selecția este pe un nr. de telefon: *Apelare, Creare mesaj, Editare, Ștergere, Presetate, Adăugare ind. vocal / Indicative vocale, Atribuire ap. rapidă / Anulare apel. rapidă, Sunet de apel, Copiere în dir. SIM, Expediere, Ajutor și Îlesire.*

Ecranul cu informații de contact () afișează toate informațiile introduse în cartela de contact. Apăsați  pentru a deschide ecranul Imagine ().

 **Observație:** În ecranul cu informații de contact sunt afișate numai câmpurile care conțin informații. Selectați **Opțiuni** → *Editare* dacă doriți să vedeți toate câmpurile și să adăugați noi date în cartela de contact.


## Atribuirea numerelor și adreselor implicite

Dacă o persoană de contact are mai multe numere de telefon sau adrese e-mail, pentru a face mai rapide apelarea și expedierea mesajelor, puteți defini anumite numere și adrese pentru a fi utilizate în mod implicit.

- Deschideți o cartelă de contact și selectați **Opțiuni** → *Presetate*. Apare o fereastră în care sunt listate diferite opțiuni.



**Exemplu:** Alegeți *Număr telefon* și apăsați

**Atribuire.** Se afișează o listă cu numerele de telefon din cartela de contact selectată. Alegeți numărul ce va fi considerat implicit și apăsați . Când reveniți în ecranul cu cartele de contact, puteți vedea numărul implicit subliniat.

## Apelarea vocală

Puteți efectua un apel pronunțând un indicativ vocal care a fost introdus în cartela de contact. Orice cuvânt sau grup de cuvinte poate constitui un indicativ vocal. Înainte de a utiliza apelarea vocală, rețineți că:

- Indicativele vocale nu sunt dependente de limbă. Ele depind de vocea celui care le pronunță.
- Indicativele vocale sunt sensibile la zgomotul ambiant. Înregistrați-le și utilizați-le pentru apeluri într-o ambianță liniștită.

- Nu sunt acceptate nume foarte scurte. Utilizați nume lungi și evitați nume similare pentru numere diferite.



**Observație:** Trebuie să pronunțați numele exact așa cum l-ați pronunțat atunci când l-ați înregistrat. Acest lucru s-ar putea dovedi dificil, de exemplu în zone zgomotoase sau în cazul unor apeluri de urgență, astfel că nu trebuie să vă bazați numai pe apelarea vocală în toate împrejurările.



**Exemplu:** Puteți utiliza numele unei persoane ca indicativ vocal, de exemplu „Adrian mobil”.


## Asocierea unui indicativ vocal la un număr de telefon



**Observație:** Indicativele vocale pot fi adăugate numai la numere de telefon înregistrate în memoria consolei pentru jocuri. Consultați 'Copierea contactelor de pe cartela SIM în memoria consolei pentru jocuri și invers' la pag. 57.




**Observație:** Puteți asocia unei cartele de contact un singur indicativ vocal.

- 1 În dosarul Contacte, selectați contactul căruia doriți să-i atașați un indicativ vocal și apăsați  pentru a deschide cartela de contact.
- 2 Alegeți numărul căruia doriți să-i atașați indicativul vocal și selectați **Opțiuni** → *Adăugare ind. vocal*.
- 3 Va fi afișat mesajul *Apăsați Start, apoi vorbiți după ton*. Când înregistrați un indicativ vocal, țineți consola la o distanță mică de gură. După semnalul de începere,

pronunțați clar cuvântul sau cuvintele pe care doriți să le înregistrați ca indicativ vocal.

- Apăsați **Start** pentru a înregistra un indicativ vocal. Consola emite un semnal sonor de începere și se afișează mesajul *Vorbiți acum*.

- 4 După înregistrare, consola redă indicativul vocal înregistrat iar pe afișaj apare mesajul *Redare indicativ vocal în curs*. Dacă nu doriți să memorați înregistrarea, apăsați **leșire**.
- 5 Dacă indicativul vocal a fost înregistrat în mod acceptabil, pe ecran apare mesajul *Indicativ vocal memorat* și se aude un semnal sonor. Lângă numărul din cartela de contact apare simbolul .



**Observație:** Puteți atașa indicative vocale la maxim 25 numere de telefon din consola Dvs. Dacă nu mai există spațiu în memorie, ștergeți unele din indicativele vocale.





**Indicație!** Pentru a vedea o listă cu indicativele vocale pe care le-ați definit, selectați în dosarul Contacte **Opțiuni** → *Informații contacte* → *Indicative vocale*.

## Efectuarea unui apel prin pronunțarea indicativului vocal




**Observație:** Trebuie să pronunțați indicativul vocal exact așa cum l-ați pronunțat atunci când l-ați înregistrat.


- 1 În modul de așteptare, apăsați și mențineți apăsată tasta . Se aude un sunet scurt și se afișează mesajul *Vorbiți acum*.
- 2 Când efectuați un apel prin pronunțarea unui indicativ vocal, difuzorul este activat. Țineți consola la o distanță mică de gură și pronunțați clar indicativul vocal.
- 3 Consola redă indicativul vocal original, afișează numele și numărul și, după 1,5 secunde, formează numărul corespunzător indicativului vocal recunoscut.

 **ATENȚIE!** Nu țineți consola lângă ureche când se folosește difuzorul, deoarece volumul poate fi extrem de puternic.

- În cazul în care consola redă un indicativ vocal incorect sau dacă doriți să repetați apelarea vocală, apăsați **Reîncerc.**

 **Observație:** Dacă o aplicație care utilizează o conexiune de transmisie date sau GPRS expediază sau recepționează date, nu puteți efectua un apel folosind apelarea vocală. Pentru a efectua un apel folosind un indicativ vocal, închideți, mai întâi, toate conexiunile active pentru transmisii de date.

## Ascultarea, ștergerea sau schimbarea unui indicativ vocal

Pentru a asculta, șterge sau schimba un indicativ vocal, deschideți o cartelă de contact, alegeți numărul care are un indicativ vocal (marcat cu ) și selectați **Opțiuni**→ *Indicative vocale*→ apoi fie

- *Redare* – pentru a asculta încă o dată indicativul vocal, fie
- *Ștergere* – pentru a șterge indicativul vocal, fie
- *Modificare* – pentru a înregistra un nou indicativ vocal. Apăsați **Start** pentru a înregistra.

## Alocarea tastelor de apelare rapidă

Apelarea rapidă este un mod comod de a apela numerele utilizate frecvent. Puteți alocă taste de apelare rapidă la opt numere de telefon. Numărul 1 este rezervat pentru căsuța vocală.

- 1 Deschideți cartela de contact pentru care doriți alocarea unei taste de apelare rapidă și selectați **Opțiuni**→ *Atribuire ap. rapidă*. Se deschide tabelul de apelare rapidă, care indică numerele libere.





- 2 Selectați numărul și apăsați **Atribuire**. Când reveniți în ecranul cu informații de contact, puteți vedea pictograma de apelare rapidă lângă numărul respectiv.
- Pentru a apela un contact prin apelare rapidă, setați funcția **Meniu**→ **Instrum.**→ **Setări**→ **Setări apel**→ *Apelare rapidă* pe *Activată*, treceți în modul de așteptare

și apăsați și mențineți apăsată tasta de apelare rapidă până când se inițiază apelul.

## Adăugarea unui sunet de apel pentru o cartelă de contact sau un grup de contacte

Puteți seta un sunet de apel pentru fiecare cartelă de contact sau grup de contacte. Când persoana de contact sau un membru al grupului vă apelează, consola pentru jocuri redă sunetul de apel selectat (dacă numărul apelantului este trimis împreună cu apelul iar consola Dvs. îl recunoaște).

- 1 Apăsați  pentru a deschide o cartelă de contact sau pentru a accesa lista Grupuri și a selecta un grup de contacte.
- 2 Selectați **Opțiuni** → *Sunet de apel*. Se deschide o listă cu sunete de apel.
- 3 Folosiți tasta de comandă pentru a alege sunetul de apel pe care doriți să-l utilizați pentru grupul de contacte și apăsați **Selectare**.
- Pentru a șterge un sunet de apel, selectați *Sunet presetat* din lista cu sunete de apel.

 **Observație:** Pentru o persoană de contact, consola va utiliza întotdeauna ultimul sunet de apel alocat. În felul acesta, dacă schimbați, mai întâi, sunetul de apel al grupului și apoi sunetul de apel al unui membru al grupului, acest din urmă sunet va fi cel utilizat la următorul apel din partea membrului respectiv.

## Expedierea informațiilor de contact

- 1 În dosarul Contacte, selectați cartela de contact pe care doriți să o expediați.
- 2 Selectați **Opțiuni** → *Expediere*, apoi selectați unul din următoarele moduri de expediere: *Prin mesaj scurt*, *Prin e-mail* (disponibil numai dacă există setările corecte de e-mail), sau *Prin Bluetooth*. Cartela de contact pe care doriți să o expediați a devenit acum o „carte de vizită”. Pentru mai multe informații, consultați capitolele *‘Mesaje’* și *‘Expedierea datelor prin Bluetooth’* la pag. 129.
- Puteți adăuga cărțile de vizită primite în dosarul Contacte. Pentru mai multe informații, consultați *‘Primirea mesajelor inteligente’* la pag. 86.



**Observație:** Informațiile de contact pot fi expediate numai la sau primite numai de la aparate compatibile.



**Glosar:** Când expediați sau primiți informații de contact, se utilizează termenul „carte de vizită”. O carte de vizită este o cartelă de contact într-un format adecvat pentru expedierea ca mesaj text, de obicei în format „vCard”.


## Gestionarea grupurilor de contacte

Puteți crea grupuri de contacte ce pot fi folosite, de exemplu, ca liste de distribuție la expedierea mesajelor text

sau e-mail. Consultați și pag. 62 pentru modul de adăugare a unui sunet de apel pentru un grup.


Opțiuni în ecranul cu lista grupurilor: *Deschidere, Grup nou, Ștergere, Redenumire, Sunet de apel, Informații contacte, Ajutor și Ieșire.*

## Crearea grupurilor de contacte


- 1 În dosarul Contacte, apăsați  pentru a deschide lista grupurilor.
- 2 Selectați **Opțiuni** → *Grup nou*.
- 3 Scrieți un nume pentru grup sau folosiți numele presetat *Grup*, apoi apăsați OK.




## Adăugarea de membri într-un grup

- 1 În dosarul Contacte, alegeți persoana de contact pe care doriți să o introduceți într-un grup și selectați **Opțiuni** → *Adăugare la grup*. Se deschide o listă cu grupurile disponibile.
- 2 Selectați grupul căruia doriți să-i adăugați persoana de contact și apăsați .

## Adăugarea de mai mulți membri simultan

- 1 În lista Grupuri, deschideți un grup și selectați **Opțiuni** → *Adăugare membri*.
- 2 Alegeți o persoană de contact și apăsați  pentru a o marca. Repetați această acțiune pentru toate persoanele de contact dorite și apăsați OK pentru a le introduce în grupul selectat.

## Eliminarea membrilor dintr-un grup

- 1 Accesați lista de Grupuri, selectați grupul pe care doriți să-l modificați și apăsați .
- 2 Alegeți persoana de contact pe care doriți să o eliminați și selectați **Opțiuni** → *Ștergere din grup*.
- 3 Apăsați **Da** pentru a elimina persoana de contact din grup.

## Importul de date

Puteți muta date de agendă, de contacte sau din lista de rezolvat de pe o mare varietate de telefoane Nokia în consola pentru jocuri folosind aplicația de import date din PC Suite pentru consola Nokia N-Gage. Instrucțiunile de utilizare a aplicației pot fi găsite în ajutorul on-line pentru PC Suite.

# 7. Imagini și Captură ecran

## Imagini



**Observație:** Pentru a utiliza această funcție, consola pentru jocuri trebuie să fie pornită. Nu porniți consola pentru jocuri dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.

↔ Selectați **Meniu** → **Media** → **Imagini**.

## Memorarea imaginilor

Aplicația Imagini vă permite să vizualizați, să organizați, să ștergeți și să expediați fotografii și imagini memorate în consola Dvs. În Imagini puteți organiza imaginile pe care le-ați primit în Căsuță intrare în mesaje multimedia sau mesaje imagine, ca fișiere atașate la mesaje e-mail, prin conexiune Bluetooth sau pe care le-ați memorat în aplicația Captură ecran. După primirea imaginii în Căsuță intrare, trebuie să o memorați în Imagini.

În ecranul principal al aplicației Imagini puteți vedea o listă de fotografii și dosare. În listă puteți vedea:

- data și ora la care a fost memorată imaginea,
- o imagine miniatură, o previzualizare a imaginii,
- numărul de articole din dosar și
- un marcaj tabulator indicând dacă imaginile sau dosarele sunt stocate în memoria consolei sau pe o cartelă de memorie, în cazul în care folosiți o astfel de cartelă.



Opțiuni în Imagini:

*Deschidere, Expediere, Încărcător imagini, Ștergere, Mutare în dosar, Dosar nou, Marcare/Anul. marc., Redenumire, Afișare detalii, Adăug. la Favoriți, Actualiz. img. miniat, Ajutor și Ieșire.*




## Vizualizarea imaginilor





**Observație:** Dacă deschideți **Imagini**, secțiunea de pornire este cea a memoriei consolei pentru jocuri.

- 1 Apăsăți sau pentru a comuta de la un marcaj tabulator de memorie la altul.



- 2 Pentru a parcurge imaginile, apăsați  și .
- 3 Apăsați  pentru a deschide o imagine. După ce se deschide imaginea, în partea de sus a acesteia puteți vedea numele imaginii și numărul de imagini din dosar.

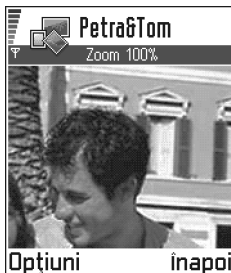
Opțiuni la vizualizarea unei imagini: *Expediere, Rotire, Mărire, Micșorare, Ecran complet, Ștergere, Redenumire, Afișare detalii, Adăug. la Favoriți, Ajutor și Îșiire.*


Când vizualizați o imagine, apăsând  sau  treceți la imaginea următoare sau la cea anterioară din dosarul respectiv.


Puteți vizualiza fișiere animate GIF în același mod ca alte imagini. Fișierele animate sunt redată numai o singură dată. Dacă o animație se oprește, veți vedea o imagine statică. Pentru a vizualiza din nou animația, trebuie să o închideți și apoi să o deschideți din nou.

## Zoom


- 1 Selectați **Opțiuni** → *Mărire* sau *Micșorare*. În partea superioară a imaginii puteți vedea raportul de mărire sau micșorare a acesteia. Consultați și secțiunea 'Comenzi rapide de la tastatură' mai departe în acest capitol.
- 2 Apăsați **Înapoi** pentru a reveni în ecranul inițial.



 **Observație:** Raportul de modificare a imaginii nu este memorat permanent.

 **Observație:** Nu puteți folosi funcția de Zoom la animații GIF, în timpul redării acestora.

## Ecran complet

Dacă selectați **Opțiuni** → *Ecran complet*, cadrele din jurul imaginii sunt eliminate, astfel că puteți vedea o parte mai mare a imaginii. Apăsați  pentru a reveni în ecranul inițial.







## Mutarea punctului de centrare




Când utilizați funcția Zoom sau când vizualizați o imagine în modul ecran complet, folosiți tasta de comandă pentru a deplasa punctul de centrare la stânga, la dreapta, în sus sau în jos, astfel încât să puteți vedea mai în detaliu o anumită parte a imaginii, de exemplu colțul din stânga sus.

## Rotirea imaginii

Selectați **Opțiuni** → *Rotire* → *Stânga* pentru a roti o imagine cu 90 grade în sens antiorar, sau *Dreapta* pentru a roti imaginea în sens orar. Poziția rotită nu este memorată permanent.

## Comenzi rapide de la tastatură


- Rotire:  - sens antiorar,  - sens orar
- Parcurgere:  - sus,  - jos,  - stânga,  - dreapta.

-  - mărire,  - micșorare; apăsați și mențineți apăsat pentru a reveni la ecranul normal.
-  - comută între ecran complet și ecran normal.

### Afișarea detaliilor despre imagine

- Pentru a afișa informații de detaliu despre imagine, alegeți imaginea și selectați **Opțiuni** → *Afișare detalii*. Apare o listă cu informații despre imagine:  
*Format - JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, Neacceptat sau Necunoscut*  
*Data și Ora - la care imaginea a fost creată sau memorată,*  
**n x n** - mărimea imaginii în pixeli,  
*Mărime - în bytes sau kilobytes (kB),*  
*Culoare - Culoari reale, 65536 culori, 4096 culori, 256 culori, 16 culori, Nuanțe de gri sau Alb/negru.*


### Aranjarea imaginilor și a dosarelor





- Pentru a șterge o imagine din dosar, alegeți imaginea și selectați **Opțiuni** → *Ștergere*.
- Pentru a redenumi o imagine sau un dosar, alegeți imaginea sau dosarul pe care doriți să le redenumiți și selectați **Opțiuni** → *Redenumire*. Scrieți noul nume și apăsați .

Consultați '[Acțiuni comune tuturor aplicațiilor](#)' la pag. 13 pentru alte informații privind modul în care se creează dosare și se marchează sau se mută articole în dosare.

### Expedierea imaginilor

Puteți expedia mesaje către aparate compatibile prin diverse servicii de mesaje.

- 1 Alegeți imaginea pe care doriți să o expediați și selectați **Opțiuni** → *Expediere*.
- 2 Apoi selectați metoda de expediere, având următoarele opțiuni: *Prin multimedia, Prin e-mail și Prin Bluetooth*.
  - Dacă ați selectat expedierea imaginii într-un mesaj e-mail sau multimedia, se deschide un editor. Apăsați  pentru a selecta destinatarul sau destinatarii din dosarul Contacte, sau scrieți numărul de telefon sau adresa de e-mail a destinatarului în câmpul *Către*. Atașați textul sau sunetul și selectați **Opțiuni** → *Expediere*. Pentru informații suplimentare consultați '[Crearea și expedierea mesajelor noi](#)' la pag. 79.
  - Dacă doriți să expediați imaginea prin Bluetooth, consultați '[Expedierea datelor prin Bluetooth](#)' la pag. 129 pentru mai multe informații.

**Indicație!** Puteți expedia mai multe imagini simultan utilizând conexiunea prin Bluetooth. Pentru a expedia mai multe imagini în același timp, trebuie, mai întâi, să le marcați. Pentru a marca mai multe imagini simultan, folosiți comenzile **Opțiuni** → *Marcare/Anul. marc* sau apăsați și mențineți apăsat  și apăsați în același timp  sau . Pe măsură ce selecția se deplasează, lângă imaginile selectate este plasat un marcat de selectare. Pentru a termina selecția, opriți tasta de comandă și apoi eliberați tasta .



## Dosarul Mesaje grafice

În dosarul Mesaje grafice, puteți găsi imagini ce v-au fost expediate în mesaje grafice.

Opțiuni în dosarul Mesaje grafice: *Deschidere, Expediere, Ștergere, Marcare/Anul. marc., Redenumire, Afișare detalii, Ajutor și Leșire.*

Dacă doriți să memorați o imagine pe care ați primit-o într-un mesaj grafic, selectați **Mesaje** → *Căsuță intrare*, deschideți mesajul și apoi selectați **Opțiuni** → *Memorare*.

### Afișarea imaginilor

- 1 Alegeți imaginea pe care doriți să o vizualizați și apăsați . Imaginea se deschide. Apăsați  pentru a vizualiza următoarea imagine din dosar.
- 2 Apăsați **Înapoi** pentru a reveni la ecranul principal al imaginilor.

## Captură ecran

➡ Selectați **Meniu** → **Media** → **Captură ecran**.




Aplicația Captură ecran vă permite să memorați imagini de pe ecranul consolei Dvs. Puteți expedia aceste imagini prietenilor Dvs. folosind mesaje multimedia. Puteți rula în fundal aplicația Captură ecran astfel încât aplicația respectivă să dispară de pe ecran și să fie activată numai când apăsați o combinație de taste pe care o specificați în Setări (combinația presetată este  + ). Consultați 'Rularea aplicației în fundal' la pag. 68 și 'Modificarea setărilor' la pag. 68.



Opțiuni în Captură ecran:  
*Păstrare apl. activă, Setări, Ajutor și Leșire.*

Puteți selecta unul din următoarele formate: *JPG rezol. mică, JPG rezol. mare sau MBM.*

- 1 Selectați **Meniu** → **Media** → **Captură ecran**.
- 2 Selectați **Opțiuni** → *Păstrare apl. activă*. Se afișează mesajul „Apăsați *Tst.edit.+comand.* pentru a face o captură de ecran” iar aplicația dispare de pe ecran.
- 3 Apăsați  +  pentru a face o captură de ecran.

 **Observație:** Dacă spațiul disponibil în memorie se reduce foarte mult, s-ar putea ca unele aplicații să fie închise de către consolă. Consola pentru jocuri memorează toate datele nememorate înainte de închiderea unei aplicații. Consultați 'Trecerea de la o aplicație la alta' la pag. 12.

## Rularea aplicației în fundal

Dacă selectați **Opțiuni** → *Păstrare apl. activă*, aplicația dispăre de pe ecran. Aplicația Captură ecran este încă activă, nu are efect asupra celorlalte aplicații pe care doriți să le rulați și vă permite să faceți oricând capturi de ecran (de exemplu când jucați un joc) apăsând o combinație de taste pe care o specificați în Setări. Consultați 'Modificarea setărilor' la pag. 68.

## Modificarea setărilor

Selectați *Setări* pentru a deschide lista setărilor de Captură ecran pe care le puteți defini.


- *Captură de ecran cu* – Selectați o combinație de taste pentru activarea capturii de ecran.
- *Nume dosar* – Scrieți un nume descriptiv pentru dosarul cu imagini în care sunt memorate capturile de ecran.
- *Nume captură ecran* – Scrieți un nume descriptiv pentru imagine.
- *Calit. captură ecran* – Selectați unul din următoarele trei formate:
  - *JPG rezol. mică*
  - *JPG rezol. mare*

- *MBM*.

- *Utiliz. nume implicit* – Selectați *Da* dacă doriți să memorați imaginea folosind numele pe care l-ați introdus în opțiunea *Nume captură ecran*. Selectați *Nu* pentru a seta un nume individual pentru fiecare imagine (numele pe care l-ați introdus în opțiunea *Nume captură ecran* este afișat în mod implicit).

Opțiuni: *Captură de ecran cu,*

*Nume dosar, Nume captură ecran, Calit. captură ecran*  
și *Utiliz. nume implicit*.

-  **Observație:** Puteți memora mai multe imagini cu același nume (de exemplu „Captură ecran”). Imaginile vor fi memorate sub numele „Captură ecran”, „Captură ecran(01)”, „Captură ecran(02)”, etc.



## 8. RealOne Player™



**Observație:** Pentru a utiliza această funcție, consola pentru jocuri trebuie să fie pornită. Nu porniți consola pentru jocuri dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.

↔ **Selectați Meniu → Media → RealOne Player.**

Cu RealOne Player™ puteți reda fișiere media memorate în memoria consolei sau pe o cartelă de memorie, sau puteți reda muzică și fișiere video sau puteți prelua un conținut în direct de pe Internet.



**Glosar:** Fișierele media sunt video clipuri, clipuri muzicale sau clipuri audio pe care le puteți reda pe o aplicație cum ar fi RealOne Player. Fișierele cu extensii .3gp, .amr, .mp4, .rm, .ram, .ra și .rv. sunt acceptate de RealOne Player.

Aplicația RealOne Player nu acceptă în mod necesar toate variantele posibile ale formatelor menționate pentru fișiere. De exemplu, RealOne Player va încerca să deschidă toate fișierele .mp4. Totuși, unele fișiere în format .mp4 pot conține informații într-un format care nu este compatibil cu standardele 3GPP și, prin urmare, nu sunt acceptate de consola pentru jocuri Nokia N-Gage. În acest caz, operația poate fi întreruptă și se poate obține o redare parțială sau afișarea unui mesaj de eroare.

RealOne Player folosește memoria partajată. Consultați 'Memoria partajată' la pag. 17.

Opțiuni: Meniul de opțiuni conține diferite opțiuni de disponibilitate, după cum urmează:

- Dacă lista nu conține fișiere, legături sau dosare: *Deschidere, Dosar nou, Setări, Despre produs, Ajutor și Îleșire.*
- Dacă articolul selectat este un fișier local: *Redare, Deschidere, Redenumire* (dacă nu este marcat nici un articol), *Ștergere, Dosar nou, Mutare în dosar, Marcare/Anul. marc., Expediere, Adăug. la Favoriți, Setări, Despre produs, Ajutor și Îleșire.*
- Dacă articolul selectat este o legătură de rețea: *Redare* (dacă nu este marcat nici un articol), *Deschidere, Redenumire, Editare legătură, Ștergere, Dosar nou, Mutare în dosar, Marcare/Anul. marc., Expediere, Adăug. la Favoriți, Setări, Despre produs, Ajutor și Îleșire.*
- Dacă este evidențiat un dosar: *Deschidere dosar* (dacă nu este marcat nici un articol), *Deschidere, Redenumire* (dacă nu este marcat nici un articol), *Ștergere, Dosar nou, Marcare/Anul. marc., Setări, Despre produs, Ajutor și Îleșire.*
- Dacă sunt selectate mai multe articole: *Deschidere, Ștergere, Dosar nou, Mutare în dosar, Marcare/Anul. marc.,*

*Expediere, Adăug. la Favoriți, Setări, Despre produs, Ajutor și Împărtășire.*

## Media Guide

Din aplicația Dvs. RealOne Player puteți deschide o pagină browser conținând un Media Guide (ghid media) cu legături la site-uri și fișiere media streaming. Consultați 'Efectuarea streamingului din Internet' la pag. 70.

## Redarea fișierelor media

Puteți reda orice fișier muzical sau video din lista afișată când porniți RealOne Player, sau direct de pe Internet.

- Pentru a reda un fișier memorat în memoria consolei sau pe cartela de memorie, deschideți RealOne Player, alegeți fișierul și selectați **Opțiuni** → **Redare**.

- Pentru a reda un fișier media direct din Internet:

1 Selectați **Opțiuni** → **Deschidere** → **Adresă URL**

2 Introduceți adresa URL a site-ului de pe care doriți să redați conținutul sau să-l preluați în sistem streaming.



**Glosar:** Streaming este redarea sunetelor sau a video clipurilor în timp real, pe măsură ce sunt transferate de pe Internet, spre deosebire de celălalt procedeu care le memorează mai întâi într-un fișier local.



**Observație:** Nu vă puteți conecta la un site dacă nu ați configurat un punct de acces; consultați setări *Pct. de acces implicit* la pag. 72. Mulți furnizori de servicii vă vor cere să utilizați un punct de acces la Internet (IAP – Internet Access Point) ca punct de acces implicit. Alți furnizori de servicii vă permit să utilizați un punct de acces WAP. Pentru instrucțiuni și disponibilitate, contactați furnizorul Dvs. de servicii.



**Observație:** Din RealOne Player puteți accesa numai adrese URL de tip `rtsp://`. Nu puteți accesa o adresă URL `http://`, însă RealOne Player va recunoaște o legătură `http` către un fișier .ram deoarece un fișier .ram este un fișier text care conține o legătură de tip `rtsp`.

## Efectuarea streamingului din Internet

- Pentru a prelua în direct, prin streaming, un conținut din Internet (serviciu de rețea), trebuie mai întâi să definiți setările punctului de acces implicit; consultați observația de la pag. 70. Efectuați apoi următoarele operații:

1 Deschideți aplicația RealOne Player și selectați **Opțiuni** → **Deschidere** → **Ghid**. Deschideți aplicația

Media Guide pentru a căuta o legătură către un site de streaming care vă interesează.







- 2 Selectați legătura. Vi se va cere să deconectați punctul de acces WAP.
- Dacă ați configurat un punct de acces Internet (IAP) ca punct de acces implicit în RealOne Player (cu acordul furnizorului Dvs. de servicii), **acceptați** solicitarea.
- Dacă ați configurat un punct de acces WAP ca punct de acces implicit în RealOne Player (cu acordul furnizorului Dvs. de servicii), **respingeți** solicitarea.

Acum ar trebui să înceapă sesiunea Dvs. de streaming.

Înainte să înceapă redarea fișierului media sau stream, consola Dvs. se va conecta la site și va încărca fișierul.



## Reglajul volumului








- Pentru a mări volumul, apăsați , iar pentru a-l micșora, apăsați .
- Pentru a dezactiva sunetul, apăsați  și mențineți-l apăsat până când este afișat indicatorul .
- Pentru a activa sunetul, apăsați  și mențineți-l apăsat până când este afișat indicatorul .

## Expedierea fișierelor media

Puteți expedia fișiere media folosind opțiunea *Expediere* din lista Dvs. de video clipuri.

- 1 Alegeți fișierul pe care doriți să-l expediați și selectați **Opțiuni** → *Expediere*.
- 2 Selectați una din cele trei metode de expediere a fișierului, *Prin Bluetooth*, *Prin multimedia* sau *Prin e-mail*.

## Modificarea setărilor

-  **Indicație!** Când selectați una din setări, se deschide un ecran cu marcate tabulatoare. Apăsați  sau  pentru a parcurge lista diferitelor marcate tabulatoare de setări. Următoarele pictograme indică în ce fel de setări vă aflați:
-  pentru *Video*
  -  pentru *Redare*
  -  pentru *Rețea* și
  -  pentru *Proxy*.

Pentru a modifica setările *Video*, selectați **Opțiuni**→  
*Setări*→ *Video* pentru a deschide următoarea listă de setări:

- *Calitate video* - Alegeți *Imagini clare* pentru o mai bună calitate a imaginii dar o frecvență a cadrelor mai mică sau *Frecv.mare cadr.* pentru o frecvență mai mare a cadrelor dar o calitate mai slabă a imaginii.
- *Scalare automată* - Alegeți *Activată* pentru o dimensionare automată a imaginii video.

Pentru a schimba setările de *Redare*, selectați **Opțiuni**→  
*Setări*→ *Redare* pentru a deschide următoarea setare:

- *Repetare* - Alegeți *Activată* pentru a activa reînceperea automată a redării fișierului video sau audio după terminarea sa.

Pentru a modifica setările de *Rețea*, selectați **Opțiuni**→  
*Setări*→ *Rețea* pentru a deschide următoarea listă de setări:

- *Pct. de acces implicit* - Definit ca în *Setări conexiune*; consultați 'Puncte de acces' la pag. 47. Consultați și instrucțiunile de la secvența 2, pag. 70.
- *Lățime bandă* - Alegeți *Automată* pentru a avea cea mai bună viteză de transfer disponibilă.
- *Lățime max. a benzii* - Alegeți lățimea maximă a benzii pentru conținutul streaming.
- *Durată conectare* - Deschideți fereastra cursor pentru a schimba timpul de așteptare pentru conectarea inițială la server într-o sesiune streaming.

- *Durată conec. server* - Deschideți fereastra cursor pentru a schimba timpul permis de așteptare a unui răspuns din partea serverului.
- *Număr maxim port* și *Număr minim port* - Introduceți numerele portului pentru streaming. Dacă nu sunteți siguri de numere, contactați furnizorul Dvs. de servicii.

Pentru a modifica setările *Proxy*, selectați **Opțiuni**→  
*Setări*→ *Proxy* pentru a deschide următoarea listă de setări:

- *Utilizare proxy* / *Adresă gazdă* / *Port* - Alegeți dacă este folosit un proxy.





## 9. Mesaje



**Observație:** Consola Dvs. trebuie să fie pornită pentru a utiliza funcțiile din dosarul **Mesaje**. Nu porniți consola pentru jocuri dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.



Selecționați **Meniu** → **Mesaje**.

În aplicația Mesaje puteți crea, expedia, primi, vizualiza și organiza:

- mesaje text,
- mesaje multimedia,
- mesaje e-mail și
- mesaje inteligente, mesaje text speciale care conțin date.

În afară de acestea, puteți primi mesaje sau date printr-o conexiune Bluetooth, puteți primi mesaje de serviciu WAP, mesaje în transmisie celulară, având posibilitatea să trimiteți și comenzi de servicii.

Opțiuni în ecranul principal

Mesaje: *Mesaj nou*, *Conectare* (afișat dacă ați definit setări pentru căsuța poștală) sau *Deconectare* (afișat dacă există o conexiune activă la căsuța poștală), *Mesaje SIM*, *Transmisie celulară*, *Comenzi servicii*, *Setări*, *Ajutor* și *Închidere*.

Mesajele text și mesajele multimedia folosesc memorie partajată. Consultați 'Memoria partajată' la pag. 17.

Când deschideți aplicația Mesaje, puteți vedea funcția *Mesaj nou* și o listă cu dosarele predefinite:



**Căsuță intrare** - conține mesajele primite, cu excepția mesajelor e-mail și a celor provenite din transmisia celulară. Mesajele e-mail sunt stocate în *Căsuță poștală*. Puteți citi mesajele primite prin transmisie celulară selectând **Opțiuni** → *Transmisie celulară*.




**Dosarele mele** - pentru organizarea mesajelor în dosare.





**Indicație!** Organizați-vă mesajele prin adăugarea de noi dosare în Dosarele mele.





**Căsuță poștală** - Când deschideți acest dosar, puteți fie să vă conectați la căsuța poștală de la distanță pentru a vă prelua noile mesaje e-mail, fie să vedeți mesajele e-mail preluate anterior, fără a vă conecta. Consultați pag. 89 pentru mai multe informații privind modurile de lucru on-line și off-line. După ce ați definit setările pentru o nouă căsuță poștală, numele dat respectivei căsuțe poștale va înlocui *Căsuță poștală* în ecranul principal. Consultați 'Setări pentru mesaje e-mail' la pag. 97.


 **Ciorne** - memorează mesajele redactate care nu au fost expediate.



 **Expediate** - memorează ultimele 20 mesaje care au fost expediate. Pentru a modifica numărul mesajelor memorate, consultați 'Setări pentru dosarul Altele' la pag. 98.


 **Căsuță ieșire** - reprezintă un loc de stocare temporară pentru mesajele ce așteaptă să fie expediate.

 **Rapoarte** - puteți cere rețelei să vă trimită un raport de remitere pentru mesajele text, mesajele inteligente și mesajele multimedia pe care le-ați expedit. Pentru a activa recepția rapoartelor de remitere, selectați **Opțiuni** → **Setări** → **Mesaj scurt**, apoi alegeți **Primire raport** și selectați **Da**.

 **Observație:** S-ar putea să nu fie posibilă primirea unui raport de remitere pentru un mesaj multimedia care a fost expedit la o adresă de e-mail.


 **Observație:** Înainte de a putea să creați un mesaj multimedia, să scrieți un mesaj e-mail sau să vă conectați la căsuța poștală de la distanță, trebuie să aveți implementate setările corecte de conexiune. Consultați 'Setări necesare pentru mesaje e-mail' la pag. 83 și 'Setări necesare pentru mesaje multimedia' la pag. 81.

 **Indicație!** Dacă ați deschis unul din dosarele predefinite, de exemplu **Expediate**, puteți trece ușor de la un dosar la altul: apăsând  pentru a deschide



următorul dosar (**Căsuță ieșire**) sau apăsând  pentru a deschide dosarul anterior (**Ciorne**).

## Mesaje – Informații generale

Un mesaj se poate afla întotdeauna într-una din stările: cioră, expedit sau primit. Mesajele pot fi memorate în dosarul Ciorne înainte de a fi expediate. Mesajele sunt plasate temporar în Căsuță ieșire, în așteptarea expedierii. După expedierea unui mesaj, puteți găsi o copie a acestuia în dosarul Expediate. Mesajele primite și expediate nu pot fi modificate, până nu selectați *Răspuns* sau *Remitere la altul*, opțiuni care copiază mesajul într-un editor. Rețineți că nu puteți remite la o terță persoană mesajele e-mail pe care chiar Dvs. le-ați expedit deja.




 **Observație:** Mesajele și datele care au fost expediate printr-o conexiune Bluetooth nu sunt memorate în dosarele Ciorne sau Expediate.

## Deschiderea unui mesaj primit

- Când primiți un mesaj, în modul de așteptare se afișează  și nota *1 mesaj nou*. Apăsăți **Afișare** pentru a deschide mesajul.
- Dacă aveți mai multe mesaje, apăsați **Afișare** pentru a deschide Căsuță intrare și a vedea titlurile mesajelor. Pentru a deschide un mesaj din Căsuță intrare, selectați-l și apăsați .


## Adăugarea unui destinatar la un mesaj

Când redactați un mesaj, există mai multe moduri de a adăuga un destinatar:

- adăugați destinatari din dosarul Contacte. Pentru a deschide dosarul Contacte, apăsați  sau  în câmpurile *Către:* sau *Copie la:*, sau selectați **Opțiuni** → *Adăug. destinatar*. Alegeți o persoană de contact și apăsați  pentru a o marca. Puteți marca simultan mai mulți destinatari. Apăsați **OK** pentru a reveni la mesaj. Destinatarii sunt listați în câmpul *Către:* și sunt separați automat prin punct și virgulă (;).
- scrieți numărul de telefon sau adresa de e-mail a destinatarului în câmpul *Către:*, sau
- copiați informații referitoare la destinatar din alte aplicații și introduceți-le în câmpul *Către:*. Consultați 'Copierea textului' la pag. 78.



**Exemplu:** +44 123 456; 050 456 876

Apăsați  pentru a șterge un destinatar la stânga cursorului.



**Observație:** Dacă scrieți mai multe numere de telefon sau adrese e-mail în câmpul *Către:*, trebuie să nu uitați să adăugați punct și virgulă (;) între fiecare din articole pentru a le separa unul de altul. Când extrageți destinatarii din dosarul Contacte, punctul și virgula se introduc automat.


## Opțiuni de expediere

Pentru a schimba modul în care se expediază mesajul, selectați **Opțiuni** → *Opțiuni expediere* în timp ce editați un mesaj. Când memorați mesajul, se memorează și setările sale de expediere.


## Scrierea textului



Puteți tasta textul în două moduri diferite, utilizând metoda folosită tradițional pe aparatele mobile sau o altă metodă, numită introducerea textului cu funcția de predicție.














**Indicație!** Pentru a activa sau dezactiva modul de introducere a textului cu funcția de predicție, apăsați rapid de două ori tasta  în timp ce scrieți textul.

## Utilizarea metodei tradiționale de introducere a textului



Când scrieți text utilizând metoda tradițională, în colțul din dreapta sus al ecranului este afișat indicatorul .



- Apăsați în mod repetat o tastă numerică ( - ) , până când apare caracterul dorit. Rețineți că, pentru o tastă numerică, sunt disponibile mai multe caractere decât cele înscrise pe ea.
- Pentru a introduce o cifră, apăsați și mențineți apăsată tasta numerică respectivă.


- Pentru a comuta între modurile de scriere cu litere și cu cifre, apăsați și mențineți apăsată tasta .
- Dacă litera următoare este plasată pe aceeași tastă, așteptați până când apare cursorul (sau apăsați  pentru a termina intervalul de temporizare), apoi tastați litera.
- Dacă ați făcut o greșală, apăsați  pentru a șterge caracterul. Apăsați și mențineți apăsată tasta  pentru a șterge mai multe caractere.
- Cele mai folosite semne de punctuație se află pe . Apăsați  în mod repetat pentru a găsi semnul de punctuație dorit. Apăsați  pentru a deschide o listă cu caractere speciale. Folosiți tasta de comandă pentru a naviga prin listă și apăsați **Selectare** pentru a selecta un caracter.
- Pentru a introduce un spațiu, apăsați . Pentru a muta cursorul pe rândul următor, apăsați de trei ori .
- Pentru a comuta între diferitele moduri de scriere ale caracterelor, **Abc**, **abc** și **ABC**, apăsați .

 **Pictograme:** **ABC** și **abc** indică modul de scriere selectat. **Abc** înseamnă că prima literă a cuvântului este scrisă cu literă mare, toate celelalte litere fiind scrise în mod automat cu litere mici. **123** indică scrierea cifrelor.






## Utilizarea metodei de scriere a textului cu funcția de predicție

Pentru a activa scrierea textului cu funcția de predicție, apăsați  și selectați *Dicționar activat*. Această operație va activa funcția de predicție pentru toate editoarele din consola pentru jocuri. Indicatorul  va fi afișat în partea de sus a ecranului.

- 1 Scrieți cuvântul dorit apăsând tastele  - . Pentru fiecare literă, apăsați tasta o singură dată. Cuvântul se schimbă după fiecare apăsare de tastă.






 **Observație:** Forma cuvântului se schimbă în continuu și trebuie să verificați rezultatul numai după ce ați tastat integral cuvântul respectiv.







De exemplu, când este selectat dicționarul englez, pentru a scrie „Nokia”, apăsați:

 pentru N,  pentru o,  pentru k,  pentru i și  pentru a.



După cum puteți vedea, variantele sugerate de aparat se schimbă după fiecare apăsare de tastă.










- 2 După ce ați terminat de scris cuvântul, verificați dacă acesta este corect.
  - Dacă cuvântul este corect, puteți să-l


<u>Q</u>		abc
<u>Qn</u>		abc
<u>Qnl</u>		abc
<u>Qnli</u>		abc
<u>Nokia</u>		abc


- confirmați apăsând  sau apăsând  pentru a introduce un spațiu. Sublinierea dispare și puteți începe să scrieți un alt cuvânt.
- Dacă respectivul cuvânt nu este corect, aveți la dispoziție următoarele opțiuni:
    - Apăsați în mod repetat  pentru a vedea succesiv cuvintele corespunzătoare identificate în dicționar.
    - Apăsați  și selectați *Dicționar* → *Identificări* pentru a vedea lista cuvintelor identificate. Alegeți cuvântul pe care doriți să-l utilizați și apăsați  pentru a-l selecta.
  - În cazul în care caracterul ? este afișat după cuvânt, rezultă că acel cuvânt pe care ați intenționat să-l scrieți nu se află în dicționar. Pentru a adăuga un cuvânt în dicționar, apăsați **Sciere**, tastați cuvântul (maxim 32 litere) folosind metoda tradițională de introducere a textului, apoi apăsați **OK**. Cuvântul este adăugat în dicționar. Dacă memoria dicționarului este ocupată în întregime, un nou cuvânt va înlocui cel mai vechi cuvânt adăugat în dicționar.
  - Pentru a elimina semnul ? și a șterge caracterele cuvântului unul câte unul, apăsați .


### Indicații privind introducerea textului cu funcția de predicție


- Pentru a șterge un caracter, apăsați . Apăsați și mențineți apăsată tasta  pentru a șterge mai multe caractere.

- Pentru a comuta între diferitele moduri de scriere ale caracterelor, **Abc**, **abc** și **ABC**, apăsați . Rețineți că, dacă apăsați rapid de două ori , se dezactivează metoda de introducere a textului cu funcția de predicție.
- Pentru a introduce o cifră când vă aflați în modul de scriere litere, apăsați și mențineți apăsată tasta numerică dorită.  
Sau apăsați  și selectați *Introducere număr*, tastați cifrele dorite și apăsați **OK**.  
Pentru a comuta între modurile de scriere cu litere și cu cifre, apăsați și mențineți apăsată tasta .
- Cele mai folosite semne de punctuație se află pe . Apăsați  și apoi  în mod repetat pentru a găsi semnul de punctuație dorit.  
Apăsați și mențineți apăsată  pentru a deschide o listă cu caractere speciale. Folosiți tasta de comandă pentru a naviga prin listă și apăsați **Selectare** pentru a selecta un caracter. Sau apăsați  și selectați *Introducere simbol*.



 **Indicație!** Funcția de predicție va încerca să aprecieze ce semn de punctuație uzual este necesar (.,?!). Ordinea și disponibilitatea semnelor de punctuație depinde de limba dicționarului.

- Apăsați în mod repetat  pentru a vedea succesiv cuvintele corespunzătoare identificate în dicționar.


Puteți, de asemenea, să apăsați , să selectați *Dicționar* și apoi să selectați

- *Identificări* - pentru a vedea o listă cu cuvinte ce corespund tastelor apăstate. Alegeți cuvântul dorit și apăsați .
- *Introducere cuvânt* - pentru a adăuga un cuvânt (maxim 32 litere) în dicționar, folosind metoda tradițională de introducere a textului. Dacă memoria dicționarului este ocupată în întregime, un nou cuvânt va înlocui cel mai vechi cuvânt adăugat în dicționar.
- *Editare cuvânt* - pentru a deschide o fereastră în care puteți edita cuvântul, disponibil numai atunci când cuvântul este activ (subliniat).

### Scrierea cuvintelor compuse



- Scrieți prima jumătate a unui cuvânt compus și confirmați-o apăsând . Scrieți ultima parte a cuvântului compus și completați acest cuvânt apăsând  pentru a introduce un spațiu.


### Dezactivarea metodei de introducere a textului cu funcția de predicție




- Apăsați  și selectați *Dicționar* → *Dezactivat* pentru a dezactiva introducerea textului cu funcția de predicție pentru toate editoarele din consolă.







### Copierea textului

Dacă doriți să copiați text în clipboard, cele mai ușoare metode sunt următoarele:


- 1 Pentru a selecta litere și cuvinte, apăsați și mențineți apăsată tasta . În același timp, apăsați  sau

. Pe măsură ce selecția avansează, textul este evidențiat.

Pentru a selecta rânduri de text, apăsați și mențineți apăsată tasta . În același timp, apăsați  sau .

- 2 Pentru a încheia selectarea, eliberați tasta de comandă (în timp ce mențineți încă apăsat ).
- 3 Pentru a copia text în clipboard, în timp ce mențineți încă apăsată tasta , apăsați **Copiere**. Sau eliberați tasta  și apoi apăsați-o o dată pentru a deschide o listă de comenzi de editare, de exemplu, *Copiere* sau *Decupare*. Dacă doriți să ștergeți textul selectat din document, apăsați .
- 4 Pentru a introduce text într-un document, apăsați și mențineți apăsată  și apăsați **Inserare**. Sau apăsați o dată  și selectați *Inserare*.

### Opțiuni de editare

Când apăsați , apar următoarele opțiuni (în funcție de modul de editare și de situația în care vă aflați):

- *Dicționar* (introducerea textului cu funcția de predicție), *Mod alfa* (introducerea textului prin metoda tradițională), *Mod numeric*
- *Decupare*, *Copiere* - disponibile numai dacă, în prealabil, a fost selectat text.
- *Inserare* - disponibil numai dacă s-a decupat text sau s-a copiat text în clipboard.
- *Introducere număr*, *Introducere simbol* și

- *Limba de scriere*: - schimbă limba de scriere pentru toate editoarele din consola pentru jocuri. Consultați 'Setări aparat' la pag. 42.

## Crearea și expedierea mesajelor noi






**Observație:** Când expediați mesaje, s-ar putea ca pe consolă să se afișeze cuvântul „*Expediat*”. Aceasta este o indicație că mesajul a fost expedit de consola pentru jocuri la numărul centrului de mesaje programat în această consolă. Aceasta nu este o indicație că mesajul a fost recepționat de destinatar. Pentru mai multe detalii privind serviciile de transmitere a mesajelor, consultați furnizorul Dvs. de servicii.

Puteți începe să redactați un mesaj în două moduri:

- Selectând în ecranul principal al aplicației Mesaje *Mesaj nou* → *Redactare: Mesaj scurt, Mesaj multimedia sau E-mail*, sau
- Începând să redactați mesajul dintr-o aplicație care dispune de opțiunea *Expediere*. În acest caz, fișierul care a fost selectat (cum ar fi o imagine sau un text) este adăugat la mesaj.


## Scrierea și expedierea mesajelor text

- 1 Selectați *Mesaj nou*. Se deschide o listă cu opțiuni pentru mesaje.
- 2 Selectați *Redactare: Mesaj scurt*. Editorul se deschide cu cursorul în câmpul *Către:*. Apăsați  pentru a selecta destinatarul (destinatarii) din dosarul Contacte sau scrieți numărul de telefon al destinatarului. Apăsați  pentru a adăuga punct și virgulă (;) în scopul separării destinatarilor. Apăsați  pentru a trece în câmpul mesajului.
- 3 Scrieți mesajul.



**Observație:** Consola Dvs. acceptă expedierea simultană a mesajelor text multiple, deci poate fi depășită limita normală de 160 caractere pentru un mesaj text. Dacă textul Dvs. depășește 160 caractere, el va fi expedit prin două sau mai multe mesaje și expedierea mesajului în ansamblu vă poate costa mai mult.

În bara de navigare puteți vedea indicatorul de lungime a mesajului numărând înapoi începând de la 160. De exemplu, 10 (2) înseamnă că mai puteți adăuga 10 caractere pentru ca textul să poată fi trimis sub forma a două mesaje.

- 4 Pentru a expedia mesajul, selectați **Opțiuni** → *Expediere* sau apăsați .


Opțiuni în editorul pentru mesaje text: *Expediere*, *Adăug. destinatar*, *Inserare*, *Ștergere*, *Detalii mesaj*, *Opțiuni expediere*, *Ajutor* și *leșire*.

## Expedierea mesajelor inteligente

Mesajele inteligente sunt mesaje text speciale care pot conține date. Puteți expedia mesaje inteligente, cum sunt:

- mesaje grafice,
- cărți de vizită conținând informații de contact în format generic (vCard),
- note de agendă (în format vCalendar).

Pentru mai multe informații, consultați 'Expedierea informațiilor de contact' la pag. 62, 'Expedierea înregistrărilor din agendă' la pag. 105 și 'Expedierea marcajelor' la pag. 116.


 **Indicație!** Puteți primi și sunete de apel, embleme operator sau setări de la furnizorii de servicii; consultați pag. 86.

## Crearea și expedierea mesajelor grafice


Opțiuni în editorul pentru mesaje grafice: *Expediere*, *Adăug. destinatar*, *Inserare*, *Ștergere grafică*, *Ștergere*, *Detalii mesaj*, *Ajutor* și *leșire*.


Consola Dvs. pentru jocuri permite expedierea și primirea mesajelor grafice. Mesajele grafice sunt mesaje text care conțin mici elemente de grafică în alb și negru. Există mai

multe grafice predefinite în dosarul *Mesaje grafice* din **Media** → **Imagini**.

 **Observație:** Această funcție poate fi utilizată numai dacă este acceptată de către operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii. Numai telefoanele care dispun de facilitățile pentru mesaje grafice pot primi și afișa astfel de mesaje.

### Pentru a expedia un mesaj grafic:

- Există două posibilități:
  - Selectați **Media** → **Imagini** → *Mesaje grafice*, apoi selectați imaginea grafică ce urmează a fi expedită. Selectați **Opțiuni** → *Expediere* sau
  - Selectați **Mesaje** → *Mesaj nou* → *Redactare: Mesaj scurt*, apoi selectați *Inserare* → *Grafică*.
- Introduceți informații privind destinatarul și adăugați text.
- Selectați **Opțiuni** → *Expediere* sau apăsați .

 **Observație:** Fiecare mesaj grafic se compune din mai multe mesaje text. În consecință, expedierea unui mesaj grafic ar putea costa mai mult decât expedierea unui mesaj text.







## Mesaje multimedia

Un mesaj multimedia poate conține o combinație de text și clipuri video, sau text, imagini și clipuri audio, dar nu poate conține nici o dată o combinație de imagini și clipuri video.

Opțiuni în editorul pentru mesaje multimedia: *Expediere, Adăug. destinatar, Inserare, Previzualiz. mesaj, Eliminare, Obiecte, Ștergere, Detalii mesaj, Opțiuni expediere, Ajutor și Ieșire.*

 **Important:** Protejarea drepturilor de autor poate împiedica modificarea, copierea, transferarea sau expedierea anumitor imagini, sunete de apel sau alte articole către terți.

 **Observație:** Această funcție poate fi utilizată numai dacă este acceptată de către operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii. Numai aparatele care dispun de funcții compatibile pentru mesaje multimedia sau e-mail pot recepționa și afișa mesaje multimedia. Aparatele care nu au aceste facilități pot recepționa detalii despre o legătură de pe o pagină web.

### Setări necesare pentru mesaje multimedia

Puteți primi setările sub formă de mesaj inteligent din partea operatorului Dvs. de rețea sau din partea furnizorului Dvs. de servicii. Consultați 'Primirea mesajelor inteligente' la pag. 86.


Pentru informații privind disponibilitatea serviciilor de transmisie date și modalitatea de abonare la acestea, vă

rugăm să contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii.

- 1 Selectați **Setări** → **Setări conexiune** → **Puncte de acces** și definiți setările pentru un punct de acces destinat mesajelor multimedia:

*Nume conexiune* - Dați un nume descriptiv pentru conexiune.

*Mod sesiune* - Selectați un tip de conexiune pentru transmisie date: *Date GSM, GSM viteză mare sau GPRS. Adr. IP poartă acces* - introduceți adresa.

 **Exemplu:** Nume de domenii precum **www.nokia.com** pot fi traduse ca adrese IP precum **192.100.124.195**.

*Pagină inițială* - introduceți adresa unui centru de mesaje multimedia.

- Dacă ați selectat *Date GSM* sau *GSM viteză mare*, completați: *Număr acces* - un număr de telefon pentru transmisie date.
- Dacă ați selectat *GPRS*, completați: *Nume punct de acces* - numele atribuit Dvs. de furnizorul Dvs. de servicii.

Pentru informații suplimentare privind diferite conexiuni pentru transmisii date, consultați și 'Setări conexiune' la pag.45.

- 2 Selectați **Mesaje** → **Opțiuni** → **Setări** → **Mesaj multimedia**. Deschideți *Conexiune preferată* și selectați punctul de acces pe care l-ați creat pentru a fi utilizat în calitate de conexiune preferată. Consultați și 'Setări pentru mesaje multimedia' la pag. 95.

## Crearea mesajelor multimedia



**Observație:** Când expediți un mesaj multimedia la orice alt aparat compatibil în afară de consola pentru jocuri Nokia N-Gage, se recomandă să folosiți dimensiuni mai mici ale imaginii și un clip audio care să nu fie mai lung de 15 secunde. Setarea inițială pentru *Mărime imagine* este: *Mare*. Dacă doriți să verificați setarea pentru mărimea imaginii, accesați **Mesaje** → **Opțiuni** → **Setări** → **Mesaj multimedia** sau selectați **Opțiuni** → **Opțiuni expediere** când concepeți un mesaj multimedia. Când expediți un mesaj multimedia către o adresă de e-mail sau către o altă consolă Nokia N-Gage, utilizați, dacă este posibil, dimensiunea mai mare a imaginii (funcție dependentă de rețea). Pentru a schimba setarea, selectați **Opțiuni** → **Opțiuni expediere** → **Mărime imagine** → **Mare** când concepeți un mesaj multimedia.

- 1 În Mesaje, selectați *Mesaj nou* → *Redactare: Mesaj multimedia* și apăsați .
- 2 Apăsați pentru a selecta destinatarul sau destinarii din dosarul Contacte, sau scrieți numărul de telefon sau adresa de e-mail a destinatarului în câmpul *Către*. Adăugați punct și virgulă (;) în scopul separării destinatarilor. Apăsați pentru a trece în câmpul următor.
- 3 Puteți adăuga diferite obiecte la mesajul multimedia în ordinea pe care o preferați.
  - Pentru a adăuga o imagine, selectați **Opțiuni** → *Inserare* → *Imagine*.

- Pentru a adăuga un sunet, selectați **Opțiuni** → *Inserare* → *Clip audio* sau *Clip audio nou*. După ce s-a adăugat sunetul, se afișează pictograma în bara de navigare.
- Pentru a adăuga un video clip, selectați **Opțiuni** → *Inserare* → *Video clip*.

- Pentru a scrie text, apăsați .
- Dacă selectați *Inserare* → *Imagine*, *Clip audio*, *Video clip* sau *Șablon*, se deschide o listă de articole. Alegeți articolul pe care doriți să-l adăugați și apăsați **Selectare**.




**Observație:** Dacă alegeți *Imagine*, trebuie mai întâi să selectați dacă imaginea este stocată în memoria consolei sau pe cartela de memorie, în cazul în care este folosit unul din aceste suporturi de memorie.

- Dacă selectați *Inserare* → *Clip audio nou*, se deschide aplicația Recorder (Înregistrator) și puteți înregistra un sunet nou. Sunetul este memorat automat iar în mesaj este introdusă o copie.



**Observație:** Un mesaj multimedia poate conține numai o imagine și un clip audio.




- 4 Pentru a expedia mesajul, selectați **Opțiuni** → *Expediere* sau apăsați .

### Previzualizarea unui mesaj multimedia

Pentru a vedea cum arată mesajul multimedia, selectați **Opțiuni** → *Previzualiz. mesaj*.

### Eliminarea unui obiect dintr-un mesaj multimedia

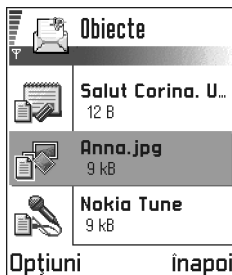
Pentru a elimina un obiect multimedia, selectați **Opțiuni** → *Eliminare* → *Imagine Video clip* sau *Clip audio*. Apăsați  pentru a elimina text.

### Lucrul cu diverse obiecte media

Pentru a vedea toate obiectele media diferite incluse într-un mesaj multimedia, deschideți un mesaj multimedia și selectați **Opțiuni** → *Obiecte* pentru a deschide ecranul *Obiecte*.

Opțiuni în ecranul *Obiecte*:  
*Deschidere, Inserare, Introd. întâi imagine / Introd. întâi textul, Eliminare, Ajutor și Ieșire.*

În ecranul *Obiecte* puteți schimba ordinea diferitelor obiecte, puteți șterge obiecte sau puteți deschide un obiect într-o aplicație corespunzătoare.



Puteți vedea o listă cu diferite obiecte precum și mărimea fișierelor lor.

## Mesaje e-mail

### Setări necesare pentru mesaje e-mail

Înainte de a putea expedia, primi, căuta, răspunde la și retransmite mesaje e-mail, trebuie să:

- Configurați corect un punct de acces la Internet (IAP – Internet Access Point). Consultați 'Setări conexiune' la pag. 45.
- Definiți corect setările Dvs. de e-mail. Consultați 'Setări pentru mesaje e-mail' la pag. 97.





**Observație:** Urmați instrucțiunile primite de la căsuța poștală de la distanță și de la furnizorul de servicii Internet.


### Scrierea și expedierea mesajelor e-mail

Opțiuni în editorul de e-mail:


*Expediere, Adăug. destinatar, Inserare, Fișiere atașate, Ștergere, Detalii mesaj, Opțiuni expediere, Ajutor și Ieșire.*


- 1 Selectați *Mesaj nou* → *Redactare: E-mail*. Se deschide editorul.
- 2 Apăsați  pentru a selecta destinatarul sau destinatarii din dosarul *Contacte*, sau scrieți adresa de e-mail a destinatarului în câmpul *Către:*. Adăugați punct și virgulă (;) în scopul separării destinatarilor. Dacă doriți să expediați cuiva o copie a mesajului e-


mail, scrieți adresa în câmpul *Copie la*: . Apăsați  pentru a trece în câmpul următor.


- 3 Scrieți mesajul. Dacă doriți să atașați un fișier la mesajul e-mail, selectați **Opțiuni** → *Inserare* → *Imagine*, *Clip audio*, *Video clip* sau *Notă*.  va apare în bara de navigare pentru a indica faptul că mesajul e-mail are un fișier atașat. *Șablon* adaugă un șablon de text la un mesaj e-mail.

Puteți, de asemenea, atașa un fișier la un mesaj e-mail selectând **Opțiuni** → *Fișiere atașate* într-un mesaj e-mail deschis. Se deschide ecranul cu fișiere atașate, în care puteți adăuga, vizualiza și elimina astfel de fișiere.

 **Observație:** Dacă alegeți *Imagine*, trebuie mai întâi să determinați ca imaginea să fie stocată în memoria consolei sau pe cartela de memorie.


- 4 Pentru a elimina un fișier atașat, alegeți fișierul și selectați **Opțiuni** → *Ștergere*.
- 5 Pentru a expedia mesajul e-mail, selectați **Opțiuni** → *Expediere* sau apăsați .

 **Observație:** Înainte de expediere, mesajele e-mail sunt plasate automat în Căsuță ieșire. În cazul în care ceva nu funcționează în timp ce consola transmite mesajul e-mail, acesta rămâne în Căsuță ieșire în starea *Nereușită*.

 **Indicație!** Dacă doriți să expediați ca fișiere atașate alte fișiere decât sunete și note, deschideți aplicația adecvată și selectați opțiunea *Expediere* → *Prin e-mail*, dacă aceasta este disponibilă.

## Căsuță intrare - primirea mesajelor






Mesajele și datele pot fi recepționate ca mesaje text sau prin serviciul multimedia, printr-o conexiune Bluetooth de la aparate compatibile. Când există mesaje necitite în Căsuță intrare, pictograma devine .


Opțiuni în Căsuță intrare:

*Deschidere*, *Mesaj nou*, *Ștergere*, *Detalii mesaj*, *Mutare în dosar*, *Marcaj/Anul. marcaj*, *Ajutor* și *Ieșire*.

În Căsuță intrare, pictogramele mesajelor vă indică tipul mesajului. Iată câteva pictograme pe care le puteți vedea:

 pentru un mesaj text necitit și  pentru un mesaj inteligent necitit,




 pentru un mesaj multimedia necitit,

 pentru un mesaj de serviciu WAP necitit,

 pentru date primite prin Bluetooth și


 pentru un tip de mesaj necunoscut.

## Vizualizarea mesajelor din Căsuță intrare

- Pentru a deschide un mesaj, alegeți-l și apăsați . Folosiți tasta de comandă pentru a parcurge mesajul în sus și în jos. Apăsați  sau  pentru a vă muta la mesajul anterior sau următor din dosar.


## Opțiuni în diferite sisteme de vizualizare a mesajelor


Opțiunile disponibile depind de tipul de mesaj pe care l-ați deschis pentru vizualizare:



- *Memorare* - memorează imaginea în **Media** → **Imagini**.
- *Răspuns* - copiază adresa expeditorului în câmpul *Către*:  
Selectați *Răspuns* → *Către toți* - pentru a copia adresa expeditorului și cea din câmpul *Copie la* ca destinatari ai noului mesaj.
- *Remitere la altul* - copiază conținutul mesajului într-un editor.
- *Apelare* - apelare prin apăsarea tastei .
- *Ștergere* - șterge mesajul.
- *Vizualizare imagine* - vă permite să vedeți și să memorați imaginea.
- *Redare clip audio* - vă permite să ascultați sunetul din mesaj.
- *Obiecte* - afișează o listă cu toate obiectele multimedia diferite dintr-un mesaj multimedia.  
*Anexe* - afișează o listă cu fișiere expediate ca fișiere atașate la mesaje e-mail.
- *Detalii mesaj* - prezintă informații detaliate despre un mesaj.
- *Mutare în dosar / Copiere în dosar* - vă permite să copiați unul sau mai multe mesaje în Dosarele mele, Căsuță intrare sau în alte dosare pe care le-ați creat.  
Consultați „Mutarea articolelor într-un dosar” la pag. 14.

- *Adăug. la Contacte* - vă permite să copiați numărul de telefon sau adresa de e-mail a expeditorului mesajului în dosarul Contacte. Alegeți între a crea o nouă cartelă de contact și a adăuga informațiile pe o cartelă de contact existentă.
- *Căutare* - Caută în mesaj numere de telefon, adrese e-mail și adrese Internet. După căutare, puteți efectua un apel sau trimite un mesaj la numărul sau la adresa de e-mail găsite, sau puteți memora datele în Contacte sau sub forma unui marcat browser.

## Vizualizarea mesajelor multimedia din Căsuță intrare

Puteți recunoaște mesajele multimedia după pictograma lor :

- Pentru a deschide un mesaj multimedia, selectați-l și apăsați . Puteți simultan să vedeți o imagine, să citiți un mesaj și să ascultați un sunet.

Dacă este redat un sunet, apăsați  sau  pentru a mări sau micșora volumul sonor. Dacă doriți să dezactivați sunetul, apăsați **Stop**.

## Obiectele din mesaje multimedia


Opțiuni în ecranul Obiecte:  
*Deschidere, Memorare, Expediere, Ajutor și Îșișire.*

- Pentru a vedea ce tipuri de obiecte au fost incluse în mesajul multimedia, deschideți mesajul și selectați **Opțiuni** → *Obiecte*. În ecranul Obiecte puteți vedea

fișierele care au fost incluse în mesajul multimedia. Puteți opta între a memora fișierul în consola Dvs. și a-l expedia, de exemplu prin Bluetooth, către un alt aparat.




**Exemplu:** Puteți deschide un fișier vCard și puteți memora informațiile de contact din fișier în Contacte.

- Pentru a deschide un fișier, selectați-l și apăsați .



**Important:** Obiectele din mesajele multimedia pot conține viruși sau pot fi dăunătoare într-un alt mod pentru consola sau calculatorul Dvs. Nu deschideți nici un fișier atașat dacă nu sunteți siguri de calitatea provenienței sale. Pentru informații suplimentare consultați 'Administrare certif.' la pag. 53.



## Sunetele dintr-un mesaj multimedia

Obiectele sonore dintr-un mesaj multimedia sunt semnalate de indicatorul  din bara de navigare. În modul presetat, sunetele sunt redade prin difuzor. Pentru a opri sunetul, apăsați **Stop** în timpul redării acestuia. Puteți modifica nivelul volumului apăsând  sau .

- Dacă doriți să ascultați din nou sunetul după ce au fost afișate toate obiectele și după ce redarea sunetului s-a oprit, selectați **Opțiuni** → *Redare clip audio*.

## Primirea mesajelor inteligente

Consola Dvs. pentru jocuri poate recepționa multe tipuri de mesaje inteligente, care sunt mesaje text ce conțin date (așa numitele mesaje OTA (Over-The-Air) - transmise

prin radio). Pentru a deschide un mesaj inteligent primit, deschideți dosarul Căsuță intrare, alegeți mesajul inteligent () și apăsați .

- *Mesaj grafic* - pentru a memora grafica în dosarul *Mesaje grafice* din **Media** → **Imagini** pentru folosire ulterioară, selectați **Opțiuni** → *Memorare*.
- *Carte vizită* - pentru a memora informațiile de contact, selectați **Opțiuni** → *Memor. carte vizită*.



**Observație:** Dacă la cărțile de vizită sunt atașate certificate sau fișiere sunet, acestea nu vor fi memorate.

- *Sunet de apel* - pentru a memora sunetul de apel în *Compozitor*, selectați **Opțiuni** → *Memorare*.
- *Emblemă operator* - pentru a memora emblema, selectați **Opțiuni** → *Memorare*. Emblema operatorului poate fi acum văzută în modul de așteptare, în locul indicatorului propriu al operatorului de rețea.
- *Înregistrare agendă* - pentru a memora invitația în *Agendă*, selectați **Opțiuni** → *Memor. în agendă*.
- *Mesaj WAP* - pentru a memora marcajul, selectați **Opțiuni** → *Memor. la marcate*. Marcajul este adăugat în lista Marcate din serviciul browser. Dacă mesajul conține atât setări cât și marcate pentru punctul de acces browser, pentru a memora datele selectați **Opțiuni** → *Memorare toate*. Sau selectați **Opțiuni** → *Afișare detalii* pentru a vedea separat marcajul și informațiile privind punctul de acces. Dacă nu doriți să memorați toate datele, selectați o setare sau un marcaj, deschideți detaliile și selectați

**Opțiuni** → *Memorare la Setări* sau *Memor. la marcaje*, în funcție de articolul afișat.



**Indicație!** Pentru a modifica ulterior setările predefinite ale punctului de acces pentru WAP sau mesaje multimedia, selectați **Servicii** → **Opțiuni** → *Setări* → *Pct. de acces implicit* sau **Mesaje** →

**Opțiuni** → *Setări* → *Mesaj multimedia* → *Conexiune preferată*.

- **Notificare e-mail** – Vă informează câte mesaje e-mail noi aveți în căsuța poștală de la distanță. O notificare extinsă poate lista informații mai detaliate, cum ar fi subiectul, expeditorul, fișierele atașate, etc.
- În plus, puteți primi un număr al serviciului de mesaje text, numărul căsuței poștale vocale, setări profiluri pentru sincronizare la distanță, setări puncte de acces pentru browser, mesaje multimedia sau e-mail, setări script înregistrare punct de acces sau setări e-mail. Pentru a memora setările, selectați **Opțiuni** → *Mem. la Setări SMS*, *Mem. la Poștă voc.*, *Memorare în setări*, *Memorare la Setări* sau *Mem. la setări e-mail*.



**Indicație!** Dacă primiți un fișier vCard cu o fotografie atașată, aceasta va fi, de asemenea, memorată în Contacte.

## Mesaje de serviciu

Puteți comanda mesaje de serviciu (notificări) de la furnizorii de servicii. Mesajele de serviciu sunt notificări referitoare, de exemplu, la titluri de știri, și pot conține un mesaj text sau o adresă a unui serviciu browser. Pentru

disponibilitate și abonament, luați legătura cu furnizorul Dvs. de servicii.

Furnizorii de servicii pot actualiza un mesaj de serviciu existent de fiecare dată când se primește un nou mesaj serviciu. Mesajele pot fi actualizate chiar și dacă le-ați mutat în alt dosar decât Căsuță intrare. Când mesajele de serviciu expiră, ele sunt șterse automat.

Opțiuni la vizualizarea unui mesaj de serviciu: *Descărcare mesaj*, *Mutare în dosar*, *Detalii mesaj*, *Ajutor* și *Înșire*.

### Vizualizarea mesajelor de serviciu din Căsuță intrare

- 1 În Căsuță intrare, alegeți un mesaj serviciu (📧) și apăsați (🔍).
- 2 Pentru a descărca sau a vizualiza serviciul, apăsați **Descărcare mesaj**. Se afișează nota *Descărcare mesaj în curs*. Consola pentru jocuri inițiază o conexiune de transmisie date, dacă este necesar.
- 3 Apăsați **Înapoi** pentru a reveni în Căsuță intrare.

### Vizualizarea mesajelor de serviciu în browser

Când parcurgeți pagini din rețea, selectați **Opțiuni** → *Citire mesaje serv.* pentru a descărca și a vizualiza noi mesaje de serviciu.

## Dosarele mele



Opțiuni în Dosarele mele:

*Deschidere, Mesaj nou, Ștergere, Detalii mesaj, Mutare în dosar, Dosar nou, Redenumire dosar, Ajutor și Îșire.*

În Dosarele mele vă puteți organiza mesajele în dosare, puteți crea noi dosare și puteți redenumi sau șterge dosare. Selectați **Opțiuni** → *Mutare în dosar, Dosar nou sau Redenumire dosar*. Pentru mai multe informații, consultați „Mutarea articolelor într-un dosar” la pag. 14.

### Dosarul cu șabloane

- Puteți folosi șabloane text pentru a evita scrierea din nou a mesajelor pe care le expediați frecvent. Pentru a crea un nou șablon, selectați **Opțiuni** → *Șablon nou*.

## Căsuță poștală



Când deschideți acest dosar, puteți să vă conectați la căsuța Dvs. poștală la distanță:

- pentru a prelua titlurile sau conținutul mesajelor e-mail noi sau
- pentru a vizualiza în regim deconectat titlurile sau conținutul mesajelor e-mail preluate anterior.


Dacă selectați *Mesaj nou* → *Redactare: E-mail sau Căsuță poștală* în ecranul principal al aplicației Mesaje și dacă nu ați configurat contul Dvs. de e-mail, vi se va solicita să

faceți acest lucru. Consultați ‘Setări necesare pentru mesaje e-mail’ la pag. 83.

Când creați o nouă căsuță poștală, numele pe care i-l dați înlocuiește automat *Căsuță poștală* în ecranul principal Mesaje. Puteți avea mai multe căsuțe poștale (maxim șase).

## Deschiderea căsuței poștale

Când deschideți o căsuță poștală, puteți opta fie să vedeți mesajele e-mail preluate anterior și titlurile e-mail fără a vă conecta (off-line), fie să vă conectați la serverul de e-mail.

- Dacă parcurgeți căsuța Dvs. poștală și apăsați , consola pentru jocuri vă întreabă dacă doriți să *Vă conectați la căsuța poștală?* Selectați *Da* pentru a vă conecta la căsuța Dvs. poștală sau *Nu* pentru a vedea off-line mesajele e-mail preluate anterior.
- Un alt mod de a iniția conexiunea este de a selecta **Opțiuni** → *Conectare*.



## Vizualizarea mesajelor e-mail în modul on-line

Când vizualizați mesaje on-line (în timp ce sunteți conectat), sunteți în legătură continuă cu o căsuță poștală la distanță printr-o conexiune de transmisie date sau de transmisie date sub formă de pachete. Consultați și 'Indicatori pentru conexiuni de transmisie a datelor' la pag. 10, 'Transmisii de date GSM' la pag. 45 și 'Transmisia datelor sub formă de pachete (General Packet Radio Service, GPRS)' la pag. 46.



Opțiuni la vizualizarea titlurilor de e-mail: *Deschidere, Mesaj nou, Conectare / Deconectare, Transfer e-mail, Ștergere, Detalii mesaj, Copiere în dosar, Marcaj/Anul. marcaj, Ajutor și Îșire.*



**Observație:** Dacă utilizați protocolul POP3, mesajele e-mail nu sunt actualizate automat în modul on-line. Pentru a vedea cele mai noi mesaje e-mail, trebuie să vă deconectați și apoi să vă reconectați la căsuța Dvs. poștală.

## Vizualizarea mesajelor e-mail în modul off-line



Când vizualizați mesaje e-mail în modul off-line, consola Dvs. nu este conectată la căsuța poștală de la distanță.

Pentru a vedea mesaje e-mail în modul off-line, trebuie, mai întâi, să vă preluați mesajele din căsuța poștală; a se vedea secțiunea următoare. După ce v-ați preluat mesajele e-mail în consolă, pentru a întrerupe conexiunea de transmisie date, selectați **Opțiuni** → *Deconectare*.

Puteți continua să citiți în modul deconectat titlurile e-mail preluate și/sau mesajele e-mail preluate. Puteți scrie noi mesaje e-mail, puteți răspunde la mesajele e-mail preluate sau puteți retransmite mesajele e-mail primite. Puteți seta mesajele e-mail pentru a fi expediate la următoarea conectare la căsuța poștală. Dacă deschideți data următoare *Căsuță poștală* și doriți să vedeți și să citiți mesajele e-mail în modul off-line, răspundeți cu opțiunea **Nu** la întrebarea *Vă conectați la căsuța poștală?*


## Preluarea mesajelor e-mail din căsuța poștală


- Dacă sunteți în modul off-line, selectați **Opțiuni** → *Conectare* pentru a iniția o conexiune la căsuța poștală de la distanță.


Ecranul căsuței poștale de la distanță este similar cu cel al dosarului Căsuță intrare din Mesaje. Puteți căuta în listă în sus sau în jos apăsând  sau . Pentru a indica starea unui mesaj e-mail, sunt utilizate următoarele pictograme:



- mesaj e-mail nou (modul off-line sau on-line). Conținutul nu a fost încă preluat din căsuța poștală în consola Dvs. (săgeata este orientată spre exterior).

 - mesaj e-mail nou, conținutul a fost preluat din căsuța poștală (săgeata este orientată spre interior).

 - pentru mesaje e-mail care au fost citite.

 - pentru titluri de mesaje e-mail care au fost citite și al căror conținut a fost șters din consola pentru jocuri.

- 1 Dacă aveți o conexiune deschisă cu o căsuță poștală de la distanță, selectați **Opțiuni** → *Transfer e-mail* →
  - *Noi* - pentru a transfera în consolă toate mesajele e-mail noi.
  - *Selectate* - pentru a transfera numai mesajele e-mail marcate.
 Folosiți comenzile *Marcaj/Anul. marcaj* → *Marcare/Anulare marcaj* pentru a selecta mesajele unul câte unul. Consultați pag. 14 pentru informații privind modul de a selecta simultan mai multe articole.
  - *Toate* - pentru a prelua toate mesajele din căsuța poștală.

Pentru a anula transferul, apăsați **Anulare**.


- 2 După ce ați preluat toate mesajele e-mail, puteți continua să le vizualizați în modul on-line. Selectați **Opțiuni** → *Deconectare* pentru a întrerupe conexiunea și pentru a vizualiza mesajele e-mail în modul off-line.


### Copierea mesajelor e-mail în alt dosar

Dacă doriți să copiați un mesaj e-mail din căsuța poștală de la distanță într-un dosar din Dosarele mele, selectați **Opțiuni** → *Copiere*. Selectați un dosar din listă și apăsați OK.

## Deschiderea mesajelor e-mail

Opțiuni la vizualizarea unui mesaj e-mail: *Răspuns, Remitere la altul, Ștergere, Anexă, Detalii mesaj, Mutare în dosar, Adăug. la Contacte, Căutare, Ajutor și Ieșire*.

- Când vizualizați mesaje e-mail în modul on-line sau off-line, alegeți mesajul pe care doriți să-l vizualizați și apăsați  pentru a-l deschide. Dacă mesajul e-mail nu a fost preluat (săgeata de pe pictogramă este orientată spre exterior) și dacă sunteți în modul deconectat și selectați *Deschidere*, veți fi întrebat dacă doriți să preluați mesajul din căsuța poștală.


 **Observație:** Conexiunea pentru transmisie date rămâne activă după preluarea mesajului e-mail. Selectați **Opțiuni** → *Deconectare* pentru a întrerupe conexiunea pentru transmisie date.


## Deconectarea de la căsuța poștală


Dacă sunteți în modul on-line, selectați **Opțiuni** → *Deconectare* pentru a întrerupe conexiunea pentru transmisie date sau GPRS cu căsuța poștală de la distanță. Consultați și 'Indicatori pentru conexiuni de transmisie a datelor' la pag. 10.

## Vizualizarea fișierelor atașate la mesajele e-mail

Opțiuni în ecranul Fișiere atașate: *Deschidere, Transfer, Memorare, Expediere, Ștergere, Ajutor* și *Înșire*.


- Deschideți un mesaj care are indicatorul de fișier atașat  și selectați **Opțiuni** → *Anexe* pentru a deschide ecranul Fișiere atașate. În acest ecran puteți transfera, deschide sau memora fișiere atașate. Puteți să expediați fișiere atașate prin Bluetooth.

 **Important:** Fișierele atașate la mesaje e-mail pot conține viruși sau pot fi dăunătoare într-un alt mod pentru consola sau calculatorul Dvs. Nu deschideți nici un fișier atașat dacă nu sunteți siguri de calitatea provenienței sale. Pentru informații suplimentare consultați '*Administrare certifi.*' la pag. 53.

 **Indicație!** Pentru a economisi spațiu în memorie, puteți șterge fișierele atașate dintr-un mesaj e-mail, păstrându-le pe serverul de e-mail. Selectați **Opțiuni** → *Ștergere* în ecranul Fișiere atașate.


### Preluarea fișierelor atașate în consola pentru jocuri


- Dacă fișierul atașat are un indicator cu luminozitate atenuată, el nu a fost transferat în consola pentru jocuri. Pentru a transfera un fișier atașat, alegeți-l și selectați **Opțiuni** → *Transfer*.

 **Observație:** În cazul în care căsuța Dvs. poștală folosește protocolul IMAP 4, puteți opta între a

transfera numai titlurile mesajelor e-mail, numai mesajele sau mesajele și fișierele atașate. În cazul protocolului POP3, opțiunile sunt numai titluri de mesaje e-mail sau mesaje și fișiere atașate. Pentru informații suplimentare, consultați pag. 97.

### Deschiderea unui fișier atașat

- 1 În ecranul Fișiere atașate, alegeți un fișier atașat și apăsați  pentru a-l deschide.
  - Dacă sunteți în modul on-line, fișierul atașat este transferat direct din server și este deschis în aplicația corespunzătoare.
  - Dacă sunteți în modul off-line, consola pentru jocuri vă întreabă dacă doriți să transferați fișierul atașat în consolă. Dacă răspundeți cu *Da*, se inițializează o conexiune la căsuța poștală de la distanță.
- 2 Apăsați **Înapoi** pentru a reveni la citirea mesajelor e-mail.

 **Indicație!** Formatele de imagine acceptate sunt enumerate la pag. 66. Pentru a vedea o listă cu alte formate de fișiere acceptate de consola Nokia N-Gage, accesați informațiile despre produs la [www.n-gage.com](http://www.n-gage.com).

### Memorarea separată a fișierelor atașate

Pentru a memora un fișier atașat, selectați **Opțiuni** → *Memor.* în ecranul Fișiere atașate. Fișierul atașat este memorat în aplicația corespunzătoare. De exemplu, sunetele pot fi memorate în Recorder, iar fișierele text (.TXT) în Note.



**Observație:** Fișierele atașate de tip imagine pot fi memorate pe cartela de memorie, dacă este folosită o astfel de cartelă.

## Ștergerea mesajelor e-mail

- Ștergerea unui mesaj e-mail din consolă și păstrarea lui în continuare în căsuța poștală de la distanță.

Selectați **Opțiuni** → *Ștergere* → *Numai aparat*



**Observație:** Consola realizează o copie a titlurilor mesajelor e-mail din căsuța poștală de la distanță. Astfel, deși ștergeți conținutul mesajului, titlul mesajului e-mail rămâne în consola Dvs. Dacă doriți să ștergeți și titlul, trebuie mai întâi să ștergeți mesajul e-mail din căsuța poștală de la distanță și să realizați o conexiune între consola Dvs. și căsuța poștală de la distanță pentru a actualiza starea.

- Ștergerea mesajului e-mail atât din consola pentru jocuri cât și din căsuța poștală de la distanță.

Selectați **Opțiuni** → *Ștergere* → *Aparat și server*.



**Observație:** Dacă sunteți în modul off-line, mesajul e-mail va fi șters mai întâi din consola Dvs. La următoarea conectare la căsuța poștală de la distanță, mesajul va fi șters și din respectiva căsuță poștală. Dacă folosiți protocolul POP3, mesajele marcate pentru a fi șterse vor fi eliminate numai după întreruperea conexiunii cu căsuța poștală de la distanță.

## Anularea ștergerii mesajelor e-mail în modul off-line

Pentru a anula ștergerea unui mesaj e-mail atât din consolă cât și din server, alegeți un mesaj e-mail care a fost marcat pentru ștergere la următoarea conectare (☒) și selectați **Opțiuni** → *Anulare ștergere*.

## Căsuță ieșire



Căsuță ieșire reprezintă un loc de stocare temporară pentru mesajele ce așteaptă să fie expediate.



**Exemplu:** Mesajele sunt plasate în Căsuță ieșire, de exemplu, când consola Dvs. se află în afara ariei de acoperire a rețelei. Puteți, de asemenea, să programați expedierea mesajelor e-mail la următoarea conectare la căsuța poștală de la distanță.

## Starea mesajelor în Căsuță ieșire

- *În curs de expediere* - Se realizează o conexiune și mesajul este în curs de expediere.
- *În așteptare / În așteptare la rând*- De exemplu, dacă în Căsuță ieșire se află două tipuri similare de mesaje, mesajele de un anumit tip se vor afla în așteptare până sunt expediate mesajele din celălalt tip.
- *Reexpediere la ora %U (ora)* - Expedierea nu a reușit. Consola pentru jocuri va încerca să expedieze din nou mesajul după un anumit timp. Apăsați *Expediere* dacă doriți să reîncepeți expedierea imediat.

- *Amânat* – Puteți seta documentele să fie „în așteptare” în timp ce se află în Căsuță ieșire. Alegeți un mesaj ce urmează să fie expediat și selectați **Opțiuni** → *Amânare expediere*.
- *Nereușit* – A fost atins numărul maxim de încercări de expediere. Expedierea nu a reușit. Dacă încercați să expediați un mesaj text, deschideți mesajul și verificați dacă setările de expediere sunt corecte.

## Vizualizarea mesajelor de pe o cartelă SIM

Înainte de a vedea mesajele SIM, trebuie să le copiați într-un dosar din consola Dvs.

- 1 În ecranul principal Mesaje, selectați **Opțiuni** → *Mesaje SIM*.
- 2 Pentru a marca mesaje, selectați **Opțiuni** → *Marcaj/Anul. marcaj* → *Markare* sau *Markare în totalitate*.
- 3 Selectați **Opțiuni** → *Copiere*. Se deschide o listă de dosare.
- 4 Selectați un dosar și apăsați **OK**. Accesați dosarul pentru a vedea mesajele.

## Transmisie celulară (serviciu de rețea)



➡ În ecranul principal Mesaje, selectați **Opțiuni** → *Transmisie celulară*.

Opțiuni în Transmisie celulară:  
*Deschidere, Abonare / Anulare abonament, Marchează / Anulează marcajul, Subiect, Setări, Ajutor și Ieșire.*

Puteți primi mesaje pe diverse teme, cum ar fi vremea sau condițiile de trafic, de la furnizorul Dvs. de servicii.

Contactați furnizorul Dvs. de servicii în legătură cu subiectele disponibile și cu numerele de acces ale acestora. În ecranul principal puteți vedea:

- starea unui subiect: – pentru mesaje noi, la care s-a făcut abonament, și – pentru mesaje noi, la care nu s-a făcut abonament.
- numărul subiectului, numele subiectului și dacă a fost marcat cu un steguleț () pentru urmărire ulterioară. Veți fi anunțat când sosesc mesaje aparținând unui subiect marcat cu steguleț.



**Observație:** O conexiune pentru transmisie de date sub formă de pachete (GPRS) poate împiedica recepția transmisiei celulare. Contactați operatorul Dvs. de rețea pentru a afla setările corecte pentru GPRS. Pentru informații suplimentare privind setările GPRS, consultați 'Transmisia datelor sub formă de pachete (General Packet Radio Service, GPRS)' la pagina 46.

## Editor pentru comandă servicii




↩ În ecranul principal Mesaje, selectați **Opțiuni** → *Comenzi servicii*.

Puteți expedia cereri de servicii, cum ar fi comenzi de activare a serviciilor de rețea (cunoscute și sub denumirea de comenzi USSD), către furnizorul Dvs. de servicii.

Pentru mai multe informații, luați legătura cu furnizorul Dvs. de servicii. Pentru a expedia o cerere:

- în modul de așteptare sau când aveți o convorbire activă, tastați numărul (numerele) comenzii și apăsați **Exped.** sau,
- dacă trebuie să tastați și litere și cifre, selectați **Mesaje** → **Opțiuni** → *Comenzi servicii*.


## Setări mesaje

Setările pentru mesaje au fost împărțite în două grupe, în funcție de tipurile de mesaje. Alegeți setările pe care doriți să le editați și apăsați .

### Setări pentru mesaje text





Opțiuni la editarea setărilor pentru centrul de mesaje text: *Centru mesaje nou*, *Editare*, *Ștergere*, *Ajutor* și *Înșire*.

Accesați **Mesaje** și selectați **Opțiuni** → *Setări* → *Mesaj scurt* pentru a deschide următoarea listă de setări:

- *Centre de mesaje* – Listează toate centrele de servicii pentru mesaje text care au fost definite. Consultați 'Adăugarea unui nou centru pentru mesaje text' la pag. 95.
- *Centru mesaje în uz* – Definește care centru de mesaje este folosit pentru transmiterea mesajelor text și a mesajelor inteligente, cum ar fi mesajele grafice.
- *Primire raport* (raport remitere) – Dacă acest serviciu de rețea este setat pe *Da*, în Jurnal este afișată starea mesajului expedit (*Exp. în curs*, *Nereușită*, *Remis*). Dacă este setat pe *Nu*, numai starea *Expediat* va fi afișată în jurnal. Consultați pag. 22.
- *Valabilitate mesaj* – Dacă destinatarul unui mesaj nu poate fi contactat pe perioada de valabilitate, mesajul respectiv este eliminat din centrul de servicii pentru mesaje text. Rețineți că rețeaua trebuie să accepte această funcție. *Durata maximă* reprezintă durata maximă admisă de rețea.
- *Mesaj expedit ca* – Opțiunile sunt *Text*, *Fax*, *Paging* și *E-mail*. Pentru mai multe informații, luați legătura cu operatorul Dvs. de rețea.  
 **Observație:** Modificați această opțiune numai dacă sunteți siguri că centrul Dvs. de servicii poate converti mesajele text în aceste formate.
- *Conexiune preferată* – Puteți expedia mesaje text prin rețeaua normală GSM sau prin GPRS, dacă această opțiune este acceptată de rețea. Consultați 'Transmisia datelor sub formă de pachete (General Packet Radio Service, GPRS)' la pag. 46.

- *Răsp. același centru* (serviciu de rețea) – Prin setarea acestei opțiuni pe *Da*, dacă destinatarul vă răspunde la mesaj, mesajul de răspuns este expediat folosind același număr al centrului de servicii pentru mesaje text.


## Adăugarea unui nou centru pentru mesaje text

- 1 Deschideți *Centre de mesaje* și selectați **Opțiuni** → *Centru mesaje nou*.
- 2 Apăsați , scrieți un nume pentru centrul de servicii și apăsați **OK**.
- 3 Apăsați , apăsați  și scrieți numărul centrului de servicii pentru mesaje text (**Trebuie definit(ă)**). Apăsați **OK**. Pentru expedierea mesajelor text și a mesajelor grafice aveți nevoie de numărul centrului de mesaje. Acest număr îl obțineți de la furnizorul Dvs. de servicii.
- Pentru a prelua în uz noile setări, reveniți în ecranul pentru setări. Alegeți *Centru mesaje în uz*, apăsați  și selectați noul centru de servicii.


## Setări pentru mesaje multimedia


Accesați **Mesaje** și selectați **Opțiuni** → *Setări* → *Mesaj multimedia* pentru a deschide următoarea listă de setări:

- *Conexiune preferată (Trebuie definit(ă))* – Selectați punctul de acces ce va fi utilizat drept conexiune preferată pentru centrul de mesaje multimedia. Consultați 'Setări necesare pentru mesaje multimedia' la pag. 81.

 **Observație:** Dacă primiți setările de mesaj multimedia într-un mesaj inteligent și le memorați, setările primite vor fi utilizate automat drept conexiune preferată. Consultați 'Primirea mesajelor inteligente' la pag. 86.

- *Conexiune secundară*– Selectează punctul de acces folosit drept conexiune secundară pentru centrul de mesaje multimedia.

 **Observație:** Atât opțiunea *Conexiune preferată* cât și opțiunea *Conexiune secundară* trebuie să aibă aceeași setare de *Pagină inițială* indicând același centru de servicii multimedia. Numai conexiunea de transmisie date este diferită.

 **Exemplu:** În cazul în care conexiunea Dvs. preferată folosește sistemul de date sub formă de pachete, ați putea dori să utilizați drept conexiune secundară o conexiune pentru transmisie de date sau una pentru transmisie de date de mare viteză. În acest fel aveți posibilitatea să expediați și să primiți mesaje multimedia chiar și când vă aflați într-o rețea care nu acceptă transmisii de date sub formă de pachete. Pentru mai multe informații, vă rugăm să contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii. Consultați și 'Informații generale privind conexiuni pentru transmisii de date și puncte de acces' la pag. 45.

- *Recepție multimedia* – Selectați:  
*Doar rețea acasă* – dacă doriți să primiți mesaje multimedia numai când vă aflați în rețeaua Dvs. de

origine. Când vă aflați în afara acestei rețele, recepția mesajelor multimedia este dezactivată.

*Permanent activ.* - dacă doriți să primiți oricând mesaje multimedia.

*Dezactivată* - dacă nu doriți deloc să primiți mesaje multimedia sau reclame.

### Important:

- Dacă vă aflați în afara rețelei de origine, expedierea și primirea mesajelor multimedia ar putea costa mai mult.
- Dacă au fost selectate setările *Doar rețea acasă* sau *Permanent activ*, consola Dvs. poate stabili conexiuni active pentru transmisie date sau GPRS fără știința Dvs.
- *La primire mesaj* - Selectați:  
*Preluare imediat* - dacă doriți ca mesajele multimedia să fie preluate imediat de consola Dvs. Dacă există mesaje în stare de amânare, vor fi preluate și acestea.  
*Amân. preluare* - dacă doriți ca centrul de mesaje multimedia să memoreze mesajul pentru a fi preluat mai târziu. Pentru a prelua mai târziu mesajul, setați funcția *La primire mesaj* pe *Preluare imediat*.  
*Resping. mesaj* - dacă doriți să respingeți mesajele multimedia. Centrul de mesaje multimedia va șterge aceste mesaje.
- *Prel. mesaje anonime* - Selectați *Nu* dacă doriți să respingeți mesajele provenind de la un expeditor anonim.

- *Primire reclame* - Specificați dacă doriți să primiți sau nu mesaje multimedia de reclamă.
- *Rapoarte* - Setati pe *Da* dacă doriți ca starea mesajelor expediate (*Exp. în curs*, *Nereușită*, *Remis*) să fie afișată în Jurnal. Consultați pag. 22.



**Observație:** S-ar putea să nu fie posibilă primirea unui raport de remitere pentru un mesaj multimedia care a fost expediat la o adresă de e-mail.

- *Fără trimiterare raport* - Alegeți *Da* dacă nu doriți expedierea de către consola Dvs. a rapoartelor de remitere pentru mesajele multimedia primite.
- *Valabilitate mesaj* - Dacă destinatarul unui mesaj nu poate fi contactat pe perioada de valabilitate, mesajul respectiv este eliminat din centrul de mesaje multimedia. Rețineți că rețeaua trebuie să accepte această funcție. *Durata maximă* reprezintă durata maximă admisă de rețea.
- *Mărime imagine* - Definiți mărimea imaginii într-un mesaj multimedia. Opțiunile sunt: *Mică* (maxim 160x120 pixeli) și *Mare* (maxim 640x480 pixeli).
- *Redare sunet prin* - Alegeți *Difuzor* sau *Microreceptor* dacă doriți ca sunetele dintr-un mesaj multimedia să fie redade în difuzor sau în receptor. Pentru informații suplimentare consultați '*Difuzor*' la pag. 15.



## Setări pentru mesaje e-mail

Accesați **Mesaje** și selectați **Opțiuni** → **Setări** → **E-mail**.


Deschideți *Căsuță poștală în uz* pentru a selecta căsuța poștală pe care doriți să o utilizați.

Opțiuni la editarea setărilor de e-mail: *Opțiuni editare, Căsuță poșt. nouă, Ștergere, Ajutor și Îleșire*.

### Setări pentru Căsuțe poștale

Selectați *Căsuțe poștale* pentru a deschide o listă cu căsuțe poștale deja definite. Dacă nu a fost definită nici o căsuță poștală, vi se va solicita să definiți una. Se afișează următoarea listă de setări:

- *Nume căsuță poștală* - Scrieți un nume descriptiv pentru căsuța poștală.
- *Punct de acces în uz (Trebuie definit(ă))* - Punctul de acces Internet (IAP) folosit pentru căsuța poștală. Alegeți un astfel de punct IAP din listă. Pentru informații privind crearea unui IAP, consultați 'Setări conexiune' la pag. 45.
- *Adresa mea e-mail (Trebuie definit(ă))* - Scrieți adresa de e-mail care v-a fost alocată de furnizorul Dvs. de servicii. Adresa trebuie să conțină caracterul @. Răspunsurile la mesaje Dvs. sunt trimise la această adresă.
- *Serverexped. e-mail: (Trebuie definit(ă))* - Scrieți adresa IP sau numele de gazdă al calculatorului care expediază mesajele Dvs. e-mail.

- *Expediere mesaj* - Definiți modul în care mesajul e-mail va fi expediat de pe consola Dvs. *Imediat* - Conexiunea la căsuța poștală este inițializată după ce ați selectat *Expediere. La urm.conectare* - Mesajul e-mail este expediat la următoarea conectare la căsuța Dvs. poștală de la distanță.
- *Exp. copie către sine* - Selectați *Da* pentru a păstra o copie a mesajului e-mail în căsuța poștală de la distanță și la adresa definită în *Adresa mea e-mail*.
- *Introd. semnătură* - Selectați *Da* dacă doriți să atașați o semnătură la mesajele Dvs. și să începeți să scrieți sau să editați textul semnăturii.
- *Nume utilizator* - Scrieți numele Dvs. de utilizator pe care l-ați primit de la furnizorul de servicii.
- *Parolă* - Scrieți parola Dvs. Dacă lăsați necompletată această rubrică, vi se va solicita parola când veți încerca să vă conectați la căsuța poștală de la distanță.
- *Server primire e-mail: (Trebuie definit(ă))* - Adresa IP sau numele de gazdă al calculatorului care primește mesajele Dvs. e-mail.
- *Tip căsuță poștală* - Definește protocolul de e-mail pe care îl recomandă furnizorul Dvs. de servicii pentru căsuța poștală. Opțiunile sunt **POP3** și **IMAP4**.  
 **Observație:** Această setare poate fi selectată o singură dată și nu poate fi modificată dacă ați memorat setările pentru căsuța poștală sau dacă ați ieșit din acestea.
- *Siguranță* - Folosită cu protocoalele POP3, IMAP4 și SMTP pentru a asigura securitatea conexiunii la căsuța poștală de la distanță.

- *Conectare prin APOP* – Folosită cu protocolul POP3 pentru a codifica expedierea parolilor la serverul e-mail de la distanță. Opțiunea nu este afișată dacă pentru *Tip căsuță poștală*: a fost selectat IMAP4.
- *Preluare fișier atașat* (nu este afișată dacă protocolul e-mail este setat pe POP3) – Pentru a prelua mesajul e-mail cu sau fără fișiere atașate.
- *Transfer titluri* – Pentru a limita numărul de titluri de mesaje e-mail pe care doriți să le preluați în consola Dvs. Opțiunile sunt *Toate* și *Definit de utiliz.*, putând fi utilizate numai cu protocolul IMAP4.

## Setări pentru mesaje de serviciu

Dacă accesați **Mesaje** și selectați **Opțiuni** → *Setări* → *Mesaj serviciu*, se deschide următoarea listă de setări:

- *Mesaje serviciu* – Alegeți dacă doriți sau nu să primiți mesaje de serviciu.
- *Neces. autentificare* – Optați pentru a primi mesaje de serviciu numai din surse autorizate.

## Setări pentru transmisie celulară

Verificați la furnizorul Dvs. de servicii dacă transmisia celulară este disponibilă și care sunt subiectele disponibile și numerele asociate acestora. Selectați **Mesaje** → **Opțiuni** → *Setări* → *Transmisie celulară* pentru a schimba următoarele setări:

- *Recepție* – *Pornită* sau *Oprită*.

- *Limă* – *Toate* vă permite să primiți mesaje prin transmisie celulară în toate limbile acceptate. *Selectate* vă permite să selectați în ce limbă doriți să primiți mesaje prin transmisie celulară. Dacă limba dorită nu se găsește în listă, selectați *Altele*.
- *Detectare subiect* – Dacă primiți un mesaj care nu aparține nici unui din subiectele existente, opțiunea *Detectare subiect* → *Pornită* vă permite să memorați automat numărul asociat subiectului. Numărul asociat subiectului este memorat în lista subiectelor și este afișat fără nume. Alegeți *Oprită* dacă nu doriți să memorați automat noi numere de subiecte.

## Setări pentru dosarul Altele

Accesați **Mesaje** și selectați **Opțiuni** → *Setări* → *Altele* pentru a deschide următoarea listă de setări:

- *Memorare mes. exp.* – Optați pentru a păstra în dosarul Articole expediate o copie a fiecărui mesaj text, mesaj multimedia sau mesaj e-mail pe care l-ați expedit.
- *Nr. mesaje memorate* – Definiți câte mesaje expediate vor fi memorate simultan în dosarul Articole expediate. Limita presetată este de 20 mesaje. Când se atinge limita, cel mai vechi mesaj este șters.



# 10. Profiluri

↔ **Selectați Meniu** → **Profiluri**.



În Profiluri, puteți regla și personaliza sunetele specifice diferitelor evenimente, situații sau grupuri de apelanți. Există șase profiluri predefinite: *General*, *Silențios*, *Întâlnire*, *Exterior*, *Pager* și *Deconectat*, pe care le puteți personaliza pentru a corespunde necesităților Dvs.

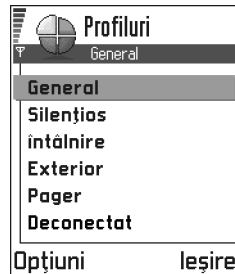
În modul de așteptare, puteți vedea profilul curent selectat în partea superioară a ecranului. Dacă se utilizează profilul General, este afișată numai data curentă.

Tonurile pot fi sunete de apel predefinite, sunete create în Compozitor, sunete primite într-un mesaj sau transferate prin Bluetooth sau printr-o conexiune la calculator și apoi memorate în consola pentru jocuri.


## Schimbarea profilurilor


- 1 Selectați **Meniu** → **Profiluri**. Se deschide o listă de profiluri.
- 2 Alegeți un profil din lista Profiluri și selectați **Opțiuni** → **Activare**.


 **Comandă rapidă:**  
Pentru a schimba profilul, apăsați  în modul de așteptare. Alegeți profilul pe care doriți să-l activați și apăsați **OK**.




## Personalizarea profilurilor

 **Observație:** Pentru informații privind profilul Deconectat, consultați 'Profilul Deconectat' la pag. 100.

- 1 Pentru a modifica un profil, alegeți-l din lista Profiluri și selectați **Opțiuni** → **Personalizare**. Se deschide o listă cu setări pentru profiluri.
- 2 Alegeți setarea pe care doriți să o modificați și apăsați  pentru a deschide lista de opțiuni:

- *Sunet de apel* – Pentru a seta sunetul de apel pentru apeluri vocale, alegeți un sunet de apel din listă. Când parcurgeți lista, puteți să vă opriți la un sunet pentru a-l asculta înainte de a efectua selecția. Apăsati orice tastă pentru a opri sunetul. Dacă este folosită o cartelă de memorie, sunetele de apel stocate pe aceasta au lângă nume pictograma . Sunetele de apel folosesc memoria partajată. Consultați '[Memoria partajată](#)' la pag. 17.




 **Observație:** Puteți schimba sunetele de apel din două meniuri: Profiluri sau Contacte. Consultați '[Adăugarea unui sunet de apel pentru o cartelă de contact sau un grup de contacte](#)' la pag. 62.


- *Alertă intrare apel* – Dacă este selectată opțiunea *Ascendent*, volumul sonor al soneriei pornește de la nivelul unu și crește cu câte o treaptă de nivel până la nivelul setat pentru volum.
- *Volum sonerie* – Pentru a seta nivelul volumului sonor al sunetelor de apel și de alertă mesaje.
- *Ton alertă mesaj* – Pentru a seta sunetul pentru mesaje.
- *Alertă vibrare* – Pentru a seta consola pentru jocuri să vibreze la primirea unui apel vocal sau a unui mesaj.
- *Tonuri tastatură* – Pentru a seta nivelul volumului pentru sunetele tastaturii.

- *Tonuri de avertizare* – Consola pentru jocuri emite un ton de avertizare, de exemplu când acumulatorul este pe punctul de a se descărca.
- *Alertă pentru* – Pentru a seta consola să sune numai la apeluri de la numere de telefon ce aparțin unui anumit grup selectat de persoane de contact. Apelurile telefonice de la persoane din afara grupului selectat vor avea o alertă silențioasă. Opțiunile sunt *Toate apelurile* / (listă a grupurilor de contacte, dacă le-ați creat). Consultați '[Crearea grupurilor de contacte](#)' la pag. 63.
- *Nume profil* – Puteți redenumi un profil, atribuindu-i orice nume doriți. Profilurile General și Deconectat nu pot fi redenumite.

## Profilul Deconectat

 **Observație:** Pentru a utiliza această funcție, consola pentru jocuri trebuie să fie pornită. Nu porniți consola pentru jocuri dacă folosirea aparatelor mobile, a sistemului Bluetooth sau a radioului este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.

Profilul Deconectat vă permite să utilizați consola fără a vă conecta la rețeaua mobilă GSM, în scopul de a juca jocuri sau de a asculta muzică sau posturi de radio.

 **Important:** În profilul Deconectat nu puteți efectua apeluri, inclusiv apeluri de urgență, și nu puteți folosi nici o funcție care necesită accesul în rețeaua mobilă.

- 1 Selectați **Meniu** → **Profiluri**.

Alegeți profilul *Deconectat* din lista de profiluri, apoi selectați **Opțiuni** → *Activare*.

- 2 Apăsați **Da**. Consola pentru jocuri este repornită, iar conexiunea GSM este dezactivată, așa cum arată indicatorul pentru nivelul semnalului. Transmiterea tuturor semnalelor în rețeaua mobilă GSM către sau de la aparat este oprită.



**Indicație!** Apăsați

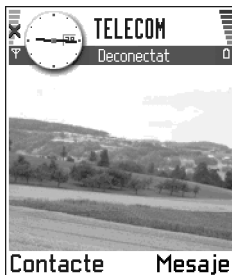
scurt butonul de pornire pentru a deschide o listă cu profilurile disponibile, alegeți *Deconectat* și selectați **OK**.



**Observație:** Dacă aplicația Bluetooth a fost dezactivată prin intrarea în profilul *Deconectat*, ea va trebui reactivată manual ulterior. Consultați 'Setări Bluetooth' la pag. 128.




**Observație:** În zonele în care este interzisă folosirea telefoanelor mobile, s-ar putea să fie interzisă și folosirea sistemelor Bluetooth sau a aparatului de radio. În consecință, înainte de a utiliza sistemul Bluetooth sau aparatul de radio, consultați autoritățile competente.



## Înșirea din profilul Deconectat

- 1 Selectați **Meniu** → **Profiluri**.
- 2 În lista Profiluri alegeți un alt profil decât *Deconectat* și selectați **Opțiuni** → *Activare*.
- 3 Apăsați **Da**. Consola pentru jocuri repornește și reactivează transmisiile mobile GSM (cu condiția ca nivelul semnalului să fie suficient).

## Personalizarea profilului Deconectat

- 1 Alegeți profilul *Deconectat* din lista de profiluri, apoi selectați **Opțiuni** → *Personalizare*. Se deschide o listă cu setări pentru profiluri.
- 2 Alegeți setarea pe care doriți să o modificați și apăsați  pentru a deschide lista de opțiuni:
  - *Volum sonerie* - Pentru a seta nivelul volumului sonor pentru sunetele de alertă mesaje primite prin Bluetooth.
  - *Ton alertă mesaj* - Pentru a seta sunetul pentru mesaje primite prin Bluetooth.
  - *Alertă vibrare* - Pentru a seta consola pentru jocuri să vibreze la primirea mesajelor Bluetooth.
  - *Tonuri tastatură* - Pentru a seta nivelul volumului pentru sunetele tastaturii.
  - *Tonuri de avertizare* - Pentru a seta un sunet de alertă, de exemplu când acumulatorul este pe punctul de a se descărca.
  - *Nume profil* - Nu se poate redenumi profilul Offline.



# 11. Agendă



**Observație:** Pentru a utiliza această funcție, consola pentru jocuri trebuie să fie pornită. Nu porniți consola pentru jocuri dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.


↩ Selectați **Meniu** → **Agendă**.

În Agendă, puteți să înregistrați, pentru a vă reaminti, programări, întâlniri, zile de naștere, aniversări și alte evenimente. Puteți, de asemenea, să setați o alarmă de agendă care să vă reamintească evenimente ce se apropie.

Agenda folosește memoria partajată. Consultați 'Memoria partajată' la pag. 17.


## Efectuarea înregistrărilor în agendă

- 1 Selectați **Opțiuni** → *Notă nouă*, apoi selectați:
  - *Întâlnire* pentru a vă reaminti de o întâlnire programată la o anumită dată și oră.
  - *Promemoria* pentru a scrie o însemnare generală pentru o anumită zi.
  - *Aniversare* pentru a vă reaminti zile de naștere sau alte date speciale. Înregistrările de aniversare sunt repetate în fiecare an.


- 2 Completați câmpurile; consultați secțiunea 'Câmpuri de înregistrare în agendă' de la pag. 103. Folosiți tasta de comandă pentru a trece de la un câmp la altul. Apăsăți  pentru a trece de la litere mari la litere mici și invers.
- 3 Pentru a memora înregistrarea, apăsați **Efectuat**.


## Editarea înregistrărilor din agendă

Opțiuni la editarea unei înregistrări în agendă: *Ștergere*, *Expediere*, *Ajutor* și *Îșire*.




- 1 În ecranul zilnic, alegeți o înregistrare și apăsați  pentru a o deschide.
- 2 Editați câmpurile înregistrării și apăsați **Efectuat**.
  - Dacă editați o înregistrare care se repetă, selectați modul în care doriți să se aplice modificările: *Toate aparițiile* - sunt modificate toate înregistrările repetate / *Numai această notă* - va fi modificată numai înregistrarea curentă.


## Ștergerea înregistrărilor din agendă

- În ecranul zilnic, alegeți înregistrarea pe care doriți să o ștergeți și selectați **Opțiuni** → **Ștergere** sau apăsați . Apăsați **Da** pentru a confirma.
- Dacă ștergeți o înregistrare care se repetă, selectați modul în care doriți să se aplice modificarea: *Toate aparițiile* - sunt șterse toate înregistrările repetate / *Numai această notă* - va fi ștearsă numai înregistrarea curentă.




 **Exemplu:** Cursul Dvs. săptămânal a fost contramandat în această săptămână. Ați setat agenda să vă reamintească săptămânal de acest curs. Selectați *Numai această notă* și agenda vă va reaminti din nou de acest curs săptămâna viitoare.

## Câmpuri de înregistrare în agendă

- *Subiect / Ocazie* - Scrieți o descriere a evenimentului.
- *Locul* - locul întâlnirii, opțional.
- *Ora de începere, Ora de terminare, Zi de începere și Zi de terminare.*
- *Alarmă* - Apăsați  pentru a activa câmpurile pentru *Ora alarmei și Data alarmei*.
- *Repetare* - Apăsați  pentru ca înregistrarea să fie repetitivă. Afișat cu  în ecranul zilnic.

 **Exemplu:** Funcția de repetare este utilă dacă aveți evenimente care se repetă, cum ar fi un curs săptămânal, o întâlnire lunară sau o activitate zilnică de care trebuie să vă amintiți.

- *Repetare până la data de* - Puteți seta data de terminare a înregistrării repetitive.
- *Sincronizare* - Dacă selectați *Privată*, înregistrarea din agendă poate fi văzută numai de Dvs. după sincronizare, fără a putea fi văzută și de alte persoane cu acces on-line la ecranele agendei. Acest lucru este util dacă, de exemplu, vă sincronizați agenda cu cea de pe un calculator compatibil de la serviciu. Dacă selectați *Publică*, înregistrarea din agendă poate fi văzută de cei care au acces on-line la agenda Dvs. Dacă selectați *Nesincronizată*, înregistrarea din agendă nu va fi copiată pe calculator când vă sincronizați agenda.



 **Comandă rapidă:** Pentru a scrie o înregistrare în agendă, apăsați orice tastă ( - ) în oricare din ecranele agendei. Se deschide o înregistrare pentru întâlnire, iar caracterele pe care le tastați sunt adăugate în câmpul *Subiect*.



## Ecrane ale agendei

Opțiuni în diverse ecrane ale agendei: *Deschidere, Notă nouă, Ecran săptămânal | Ecran lunar, Ștergere, Salt la data, Expediere, Setări, Ajutor și Îleșire.*

### Ecran lunar

**Pictograme de sincronizare** în ecranul lunar:

-  - *Privată*,
-  - *Publică*,


-  - Nesincronizată și
-  - ziua are mai mult de o înregistrare.

În ecranul lunar, un rând corespunde unei săptămâni. Data curentă este subliniată. Datele care au înregistrări în agendă sunt marcate cu un mic triunghi în colțul din dreapta jos. Data selectată curent este plasată într-un chenar.


Mai						
15.05.2002						
	Lu	Ma	Mi	Jo	Vi	Sâ
18	29	30	1	2	3	4
19	6	7	8	9	10	11
20	13	14	15	16	17	18
21	20	21	22	23	24	25
22	27	28	29	30	31	1
23	3	4	5	6	7	8

Opțiuni




Înapoi

- Pentru a deschide ecranul zilnic, selectați data pe care doriți să o deschideți și apăsați .
- Pentru a accesa o anumită dată, selectați **Opțiuni** → *Salt la data*. Scrieți data și apăsați **OK**.



**Indicație!** Dacă apăsați  în ecranul lunar, săptămânal sau zilnic, data curentă va fi evidențiată în mod automat.

**Pictogramele înregistrărilor din agendă** în ecranele zilnic și săptămânal:

-  - *Întâlnire*,
-  - *Promemoria și*
-  - *Aniversare*.



## Ecran săptămânal

În ecranul săptămânal, înregistrările din agendă pentru săptămâna selectată sunt afișate în șapte casete zilnice. Ziua curentă a săptămânii este subliniată. Notele promemoria și aniversările sunt plasate înainte de ora 8. Înregistrările pentru întâlniri sunt marcate cu bare colorate, conform orelor de începere și terminare.

Săptămâna 20						
15.05.2002						
	Lu	Ma	Mi	Jo	Vi	Sâ
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
14:00						

Opțiuni

Înapoi




- Pentru a vedea sau edita o înregistrare, selectați celula în care se află aceasta și apăsați  pentru a deschide ecranul zilnic, apoi selectați-o și apăsați  pentru a o deschide.



## Ecran zilnic

În ecranul zilnic puteți vedea înregistrările din agendă pentru ziua selectată.

Înregistrările sunt grupate după ora de începere. Notele promemoria și aniversările sunt plasate înainte de ora 8.

- Pentru a deschide o înregistrare în vederea editării, selectați-o și apăsați .
- Apăsați  pentru a trece la ziua următoare sau apăsați  pentru a trece la cea anterioară.



Miercuri	
15.05.2002	
Rezerva bilet...	
8.00	
9.00	
10.00	
11.00	
12.00-	Prânz
13.00	
14.00	
Opțiuni	leșire

## Setări pentru ecranele agendei

Selectați **Opțiuni** → *Setări*, apoi selectați:

- *Ecran predefinit* - Pentru a selecta ecranul care este afișat la deschiderea aplicației Agendă.
- *Săptămâna începe cu* - Pentru a schimba ziua de începere a săptămânii.
- *Titlu ecran săptăm.* - Pentru a schimba titlul ecranului săptămânal în numărul săptămânii sau în datele săptămânii.

## Setarea alarmelor pentru agendă

- 1 Introduceți o nouă înregistrare pentru întâlnire sau aniversare, sau deschideți una existentă.
- 2 Selectați *Alarmă* și apăsați  pentru a deschide câmpurile *Ora alarmei* și *Data alarmei*.
- 3 Setati ora și data alarmei.
- 4 Apăsați **Efectuat**. În ecranul zilnic, lângă înregistrare, se afișează indicatorul .

## Oprirea unei alarme de agendă

- Durata alarmei este de un minut. Când se ajunge la ora setată pentru alarmă, apăsați **Stop** pentru a opri alarma pentru agendă. Dacă apăsați orice altă tastă, alarma este amânată.


## Expedierea înregistrărilor din agendă

- În ecranul zilnic, alegeți înregistrarea pe care doriți să o expediați și selectați **Opțiuni** → *Expediere*. Apoi selectați metoda de expediere, având următoarele opțiuni: *Prin mesaj scurt*, *Prin e-mail* (disponibil numai dacă există setările corecte de e-mail) sau *Prin Bluetooth*. Pentru mai multe informații, consultați capitolul 'Mesaje' și 'Expedierea datelor prin Bluetooth' la pag. 129.


## Import de date

Puteți muta date de agendă, de contacte sau din lista de rezolvat de pe o mare varietate de telefoane Nokia în consola pentru jocuri folosind aplicația de import date din PC Suite pentru consola Nokia N-Gage. Instrucțiunile de utilizare a aplicației pot fi găsite în ajutorul on-line pentru PC Suite.

# 12. Funcții suplimentare și Media

 **Observație:** Consola Dvs. trebuie să fie pornită pentru a utiliza funcțiile din dosarul **Supliment.** Consola Dvs. trebuie să fie pornită pentru a utiliza funcțiile din dosarele **Supliment.** și **Media.** Nu porniți consola pentru jocuri dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.

## Favorite

 **Selectați Meniu** → **Supliment.** → **Favoriți.**



Puteți utiliza aplicația Favorite pentru a memora comenzi rapide, legături la imaginile favorite, video clipuri, note, fișiere sunet cu înregistrări, marcate și pagini browser memorate.

Opțiuni în ecranul principal


*Favorite: Deschidere, Editare cmd. rapidă, Pictogr. cmd. rapidă, Ștergere cd. rapidă, Mutare, Afișare ca listă / Afișare pe coloane, Ajutor și Ieșire.*

Comenzile rapide predefinite:



- deschide editorul Note,



- deschide Agenda la data curentă selectată,  - deschide Căsuța intrare din aplicația Mesaje.

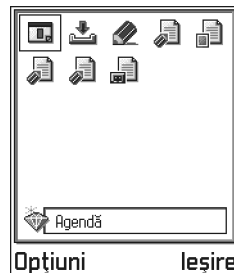
## Adăugarea de comenzi rapide

Comenzile rapide pot fi adăugate numai din aplicații individuale. Nu toate aplicațiile au această posibilitate.


- 1 Deschideți aplicația și alegeți articolul căruia doriți să îi adăugați o comandă rapidă în Favorite.
- 2 Selectați **Opțiuni** → **Adăug. la Favoriți** și apăsați OK.



**Observație:** O comandă rapidă din Favorite este actualizată automat când mutați articolul asociat, de exemplu dintr-un dosar în altul.



În Favorite:

- **Pentru a deschide o comandă rapidă,** alegeți pictograma și apăsați . Fișierul este deschis în aplicația corespunzătoare.
- **Pentru a șterge o comandă rapidă,** alegeți comanda rapidă pe care doriți să o ștergeți și selectați **Opțiuni** → **Ștergere cd. rapidă**. Ștergerea unei comenzi rapide nu afectează fișierul la care se referă aceasta.

- Pentru a modifica numele comenzii rapide, selectați **Opțiuni** → *Editare cmd. rapidă*. Scrieți noul nume. Această modificare afectează numai comanda rapidă, nu și fișierul sau articolul la care se referă aceasta.

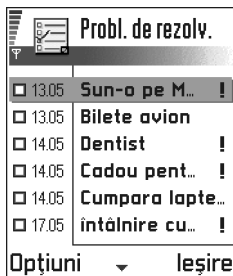
## Probleme de rezolvat

↩ Selectați **Meniu** → **Supliment.** → **De rezolv.**



În aplicația Probleme de rezolvat puteți păstra o listă de sarcini pe care trebuie să le rezolvați.

Lista cu probleme de rezolvat folosește memoria partajată. Consultați 'Memoria partajată' la pag. 17.



- 1 Pentru a începe să scrieți o notă de rezolvat, apăsați orice tastă (1.00 - 0.00). Se deschide un editor și cursorul clipește după literele pe care le-ați tastat.
- 2 Scrieți sarcina în câmpul *Subiect*. Apăsați \*+ pentru a adăuga caractere speciale.
  - Pentru a seta data scadență pentru sarcină, selectați câmpul *Termen* și tastați o zi.
  - Pentru a stabili o prioritate pentru nota de rezolvat, selectați câmpul *Prioritate* și apăsați .
- 3 Pentru a memora nota de rezolvat, apăsați **Efectuat**.



**Observație:** Dacă ștergeți toate caracterele și apăsați **Efectuat**, nota memorată anterior va fi ștearsă.

- Pentru a deschide o notă de rezolvat, selectați-o și apăsați .
- Pentru a șterge o notă de rezolvat, alegeți nota și selectați **Opțiuni** → *Ștergere* sau apăsați E.
- Pentru a marca o notă de rezolvat ca fiind rezolvată, alegeți nota și selectați **Opțiuni** → *Marcare ca rezolvat*.
- Pentru a repune pe rol o notă de rezolvat, selectați **Opțiuni** → *Marcare ca nerez.*

**Pictograme de prioritate:** ■ - *Maximă*, ■ - *Redusă* și (fără pictogramă) - *Normală*.

**Pictograme de stare:** ■ - sarcină rezolvată și □ - sarcină nerezolvată.


## Calculator











↩ Selectați **Meniu** → **Supliment.** → **Calculator**.

Opțiuni în Calculator: *Ultimul rezultat*, *Memorie*, *Ștergere ecran*, *Ajutor* și *leșire*.

- 1 Introduceți primul număr al calculului. Apăsați E pentru a șterge un caracter greșit într-un număr.
- 2 Alegeți o funcție și apăsați . Folosiți + pentru adunare, - pentru scădere, x pentru înmulțire sau ÷ pentru împărțire.
- 3 Introduceți al doilea număr.
- 4 Pentru a efectua calculul, alegeți = și apăsați .

 **Observație:** Calculatorul are o precizie limitată și pot apare erori de rotunjire, mai ales la împărțiri lungi.

- Pentru a adăuga virgula zecimală, apăsați .
- Apăsați și mențineți apăsată tasta  pentru a șterge rezultatul calculului precedent.
- Folosiți  și  pentru a vedea calculele precedente și pentru deplasarea în cadrul paginii.
- Selectați  pentru a stoca un număr în memorie; se va afișa **M**. Pentru a extrage numărul din memorie, selectați . Pentru a șterge un număr din memorie, selectați **Opțiuni** → *Memorie* → *Ștergere*.
- Pentru a extrage rezultatul ultimului calcul, selectați **Opțiuni** → *Ultimul rezultat*.


 **Indicație!** Apăsați în mod repetat  pentru a parcurge lista funcțiilor. Puteți vedea schimbarea selecției funcțiilor.

## Convertor

➡ Selectați **Meniu** → **Supliment.** → **Conversie.**








În aplicația Convertor puteți transforma mărimi, cum ar fi *Lungime*, dintr-o unitate de măsură (*Yarzi*) în alta (*Metri*).

 **Observație:** Convertorul are o precizie limitată și pot apare erori de rotunjire.

## Conversia unităților de măsură

Opțiuni în Convertor: *Selectare unitate* / *Valută de convertit*, *Tip conversie*, *Cursuri de schimb*, *Ajutor* și *Leșire*.

- 1 Selectați câmpul *Tip* și apăsați  pentru a deschide o listă cu mărimi. Alegeți mărimea pe care doriți să o utilizați și apăsați **OK**.
- 2 Selectați primul câmp *Unitate* și apăsați  pentru a deschide o listă cu unitățile de măsură disponibile. Selectați unitatea de măsură **din** care doriți să faceți conversia și apăsați **OK**. Alegeți următorul câmp *Unitate* și selectați unitatea de măsură **în** care doriți să faceți conversia.
- 3 Parcurgeți lista până la primul câmp *Cantit.* și tastați valoarea pe care doriți s-o convertiți. Celălalt câmp *Cantit.* se modifică automat și afișează valoarea transformată. Apăsați  pentru a introduce o virgulă zecimală și apăsați  pentru simbolurile +, - (pentru temperatură) și **E** (pentru exponent).

 **Observație:** Sensul conversiei se schimbă dacă scrieți o valoare în cel de al doilea câmp *Cantit.* Rezultatul este afișat în primul câmp *Cantit.*

## Setarea unei valute de bază și a cursurilor de schimb

Înainte de a putea efectua conversii valutare, trebuie să alegeți o valută de bază și să introduceți cursurile de schimb.



**Observație:** Cursul valutei de bază este întotdeauna 1. Valuta de bază determină cursurile celorlalte valute.

1. Selectați *Valută* ca mărime de măsură, apoi selectați **Opțiuni** → *Cursuri de schimb*. Se deschide o listă cu valute și puteți vedea în capul listei valuta de bază în momentul respectiv.
2. Pentru a schimba valuta de bază, alegeți valuta și selectați **Opțiuni** → *Setare ca valută pr.*



**Observație:** Când schimbați valuta de bază, toate cursurile de schimb setate anterior devin 0 și trebuie să introduceți noile cursuri de schimb.

3. Adăugați cursurile de schimb (a se vedea exemplul), alegeți valuta și introduceți noul curs, adică ce sumă din valuta respectivă este egală cu o unitate a valutei de bază pe care ați selectat-o.
4. După ce ați introdus toate cursurile de schimb necesare, puteți efectua conversii valutare; a se vedea 'Conversia unităților de măsură' la pag. 109.



**Exemplu:** Dacă fixați Euro (EUR) ca valută de bază, o liră sterlină (GBP) este aproximativ 1,63575 EUR. Astfel, veți scrie 1,63575 ca valoare a cursului de schimb pentru GBP.






**Indicație!** Pentru a redenumi o valută, intrați în ecranul cu cursuri de schimb, alegeți valuta și selectați **Opțiuni** → *Redenumire valută*.

## Note



↩ Selectați **Meniu** → **Supliment.** → **Note**.

Puteți lega notele de aplicația Favorite și le puteți trimite spre alte aparate compatibile. Fișierele text normale (format TXT) pe care le primiți pot fi memorate în Note.

- Apăsati ( - ) pentru a începe să scrieți. Pentru a șterge litere, apăsați . Pentru a memora, apăsați **Efectuat**.

## Ceas



↩ Selectați **Meniu** → **Supliment.** → **Ceas**.


Opțiuni în aplicația


Ceas: *Setare alarmă*, *Resetare alarmă*, *Anulare alarmă*, *Setări*, *Ajutor* și *Înșire*.

## Modificarea setărilor ceasului

- Pentru a modifica ora sau data, în aplicația Ceas selectați **Opțiuni** → *Setări*. Pentru a modifica ceasul afișat în modul de așteptare, parcurgeți setările *Data și oră* și selectați *Tip ceas* → *Analogic* sau *Digital*.

## Setarea unei alarme

- 1 Pentru a seta o nouă alarmă, selectați **Opțiuni** → *Setare alarmă*.
- 2 Introduceți ora alarmei și apăsați **OK**. Când alarma este activă, este afișat indicatorul .


 **Observație:** Ceasul cu alarmă funcționează chiar și atunci când consola este oprită.

- Pentru a anula o alarmă, accesați aplicația de ceas și selectați **Opțiuni** → *Anulare alarmă*.

### Oprirea alarmei

- Apăsați **Stop** pentru a opri alarma.
- Când sună alarma, apăsați orice tastă sau **Amânare** pentru a opri alarma timp de cinci minute, după care alarma va începe din nou să sune. Puteți face acest lucru de cel mult cinci ori.

Dacă se ajunge la ora de alarmă în timp ce consola pentru jocuri este oprită, aceasta pornește automat și începe să emită sunetul de alarmă. Dacă apăsați **Stop**, consola vă întreabă dacă doriți să o activați pentru efectuarea de apeluri. Apăsați **Nu** pentru a opri consola sau apăsați **Da** pentru a efectua sau primi apeluri.

 **Observație:** Nu apăsați **Da** dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.

## Compozitor

➡ Selectați **Meniu** → **Media** → **Compozitor**.






Aplicația Compozitor vă permite să creați propriile Dvs. sunete personalizate de apel. Rețineți că nu este posibil să editați un sunet predefinit de apel.




Opțiuni în ecranul principal  
Compozitor: *Deschidere, Sunet nou de apel, Ștergere, Marcare/Anul. marc., Redenumire, Copie, Ajutor și Ieșire.*

- 1 Selectați **Opțiuni** → *Sunet nou de apel* pentru a deschide editorul și a începe compunerea sunetului.





Opțiuni la compunerea unui sunet: *Redare, Introducere simbol, Stil, Ritm, Volum, Ajutor și Ieșire.*

- Folosiți tastele pentru a adăuga note și pauze între note. A se vedea tabelul.  
Sau selectați **Opțiuni** → *Introducere simbol* pentru a deschide o listă de note și pauze.  
Durata implicită a notei este de 1/4.
- Pentru a asculta sunetul, apăsați  sau selectați **Opțiuni** → *Redare*. Pentru a opri redarea, apăsați **Stop**.
- Pentru a regla volumul, selectați **Opțiuni** → *Volum* înainte de a începe să redați sunetul.
- Pentru a modifica ritmul, selectați **Opțiuni** → *Ritm*. Pentru a crește sau descrește în mod gradat ritmul, apăsați  respectiv . Ritmul se măsoară în bătăi pe minut.
















Maximul este 250 bătăi, ritmul implicit pentru un sunet nou este de 160 bătăi, iar minimul este de 50 bătăi.

- Pentru a selecta mai multe note și pauze simultan, apăsați și mențineți apăsată tastele  și  sau  în același timp.
- Pentru a utiliza diferite stiluri de redare, selectați două sau mai multe note și apoi selectați **Opțiuni** → *Stil* → *Legato* – notele sunt redată în mod continuu și uniform, sau selectați una sau mai multe note și

apoi selectați *Staccato* – notele sunt redată separat pentru a produce sunete scurte accentuate.

- Pentru a schimba nota (notele) pe portativ cu un semiton în sus sau în jos, alegeți nota și apăsați  sau .
- Pentru a genera un Do #, apăsați și mențineți apăsată tasta  împreună cu .

2 Apăsați **Înapoi** pentru a memora.

Tastă	Notă	Tastă și funcție
	do	 Scurtează în trepte durata notei (notelor)/pauzei (pauzelor) selectate.
	re	 Lungește în trepte durata notei (notelor)/pauzei (pauzelor) selectate.
	mi	 Introduce o pauză.
	fa	Apăsați  pentru a deschide o listă cu note și pauze între note.
	sol	 Schimbă octave, toate notele sau pauzele selectate fiind mutate pe următoarea octavă.
	la	 Șterge nota sau notele selectate.
	si	O apăsare lungă a tastelor  –  produce o notă sau o pauză prelungită (punctată) sau scurtează o notă prelungită.



## Înregistrator (Recorder)











➡ **Selecți Meniu** → **Media** → **Recorder**.


Opțiuni în aplicația Recorder:

*Deschidere, Înregistr. clip audio, Ștergere, Mutare în mem. ap., Mut. pe cart. mem., Marcare/Anul. marc., Redenum. clip audio, Expediere, Adăug. la Favoriți, Setări, Ajutor și Ieșire.*

Aplicația de înregistrare voce vă permite să înregistrați conversații telefonice și note pro memoria vocale. Dacă înregistrați o conversație telefonică, în timpul înregistrării ambele părți vor auzi un ton specific la fiecare cinci secunde.

 ➡ **Observație:** Respectați toate legile locale privind înregistrarea convorbirilor. Nu folosiți ilegal această facilitare.

- **Selecți Opțiuni** → *Înregistr. clip audio*, alegeți o funcție și apăsați  pentru a o selecta. Folosiți:  - pentru înregistrare,  - pentru pauză,  - pentru stop,  - pentru derulare rapidă înainte,  - pentru derulare rapidă înapoi sau  - pentru redarea unui fișier de sunet deschis.

 ➡ **Observație:** Aplicația Recorder nu poate fi folosită dacă este activă o transmisie de date sau o conexiune GPRS.



# 13. Servicii (XHTML)



**Observație:** Pentru a utiliza această funcție, consola pentru jocuri trebuie să fie pornită. Nu porniți consola pentru jocuri dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.



Selectați **Meniu** → **Media** → **Servicii** sau apăsați și mențineți apăsat  în modul de așteptare.

Diversi furnizori de servicii Internet întrețin pagini realizate special pentru aparate mobile, oferind servicii cum sunt știri, buletine meteo, informații bancare, informații turistice, divertisment și jocuri. Cu browserul XHTML puteți vizualiza aceste servicii ca pagini WAP scrise în WML, pagini XHTML scrise în XHTML, sau o combinație a ambelor moduri.



**Glosar:** Browserul XHTML acceptă pagini scrise în limbajele Extensible Hypertext Markup Language (XHTML) și Wireless Markup Language (WML).



**Observație:** Verificați la operatorul Dvs. de rețea și/sau la furnizorul de servicii disponibilitatea serviciilor, prețurile și tarifele acestora. Furnizorii de servicii vă vor prezenta, de asemenea, instrucțiuni pentru utilizarea respectivelor servicii.

## Secvențele de bază pentru accesare

- Memorați setările necesare pentru accesarea serviciului Internet pe care doriți să-l utilizați. Consultați secțiunea următoare 'Setarea consolei pentru serviciul browser'.
- Conectați-vă la serviciul respectiv. Consultați pag. 115.
- Începeți să parcurgeți paginile de Internet. Consultați pag. 117.
- Deconectați-vă de la serviciul respectiv. Consultați pag. 119.

## Setarea consolei pentru serviciul browser

### Primirea setărilor într-un mesaj inteligent

Pentru mai multe informații, contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de servicii, sau vizitați Nokia.com ([www.nokia.com](http://www.nokia.com)). Consultați 'Primirea mesajelor inteligente' la pag. 86. Pentru informații suplimentare, contactați operatorul Dvs. de rețea sau furnizorul Dvs. de

servicii, sau vizitați site-ul Clubului Nokia ([www.club.nokia.com](http://www.club.nokia.com)).



**Indicație!** Setările pot fi disponibile, de exemplu, pe site-ul Internet al unui operator de rețea sau al unui furnizor de servicii.

## Introducerea manuală a setărilor

Respectați instrucțiunile pe care vi le-a dat furnizorul Dvs. de servicii.

1. Selectați **Setări** → *Setări conexiune* → *Puncte de acces* și definiți setările pentru un punct de acces. Consultați '*Setări conexiune*' la pag. 45.
2. Selectați **Servicii** → **Opțiuni** → *Adăugare marcaj*. Scrieți un nume pentru marcajul și adresa paginii definite pentru punctul curent de acces.

## Realizarea unei conexiuni

După ce ați memorat toate setările necesare pentru conexiune, puteți accesa paginile browserului.

Există trei moduri diferite de a accesa paginile browserului:

- Selectați pagina inițială (📶) a furnizorului Dvs. de servicii,
- Selectați un marcaj din ecranul Marcaje, sau

- Apăsăți tastele - pentru a scrie adresa unui serviciu browser. Câmpul Salt la de la baza afișajului este activat și puteți continua să scrieți adresa în acest câmp.



**Indicație!** Pentru a accesa ecranul Marcaje în timpul navigării, apăsați și mențineți apăsat . Pentru a reveni la ecranul browserului, selectați **Opțiuni** → *Înapoi la pagina*.



După ce ați selectat o pagină sau ați scris adresa, apăsați pentru a începe transferul paginii. Consultați și '*Indicatori pentru conexiuni de transmisie a datelor*' la pag. 10.

## Siguranța conexiunii

Dacă, pe durata unei conexiuni, este afișat indicatorul de siguranță , aceasta înseamnă că transmisia de date între aparat și poarta de acces sau serverul browserului este codificată.



**Observație:** Pictograma de siguranță nu indică și dacă transmisia între poarta de acces și serverul pentru conținut (locul în care sunt memorate resursele solicitate) este sigură sau nu.

## Vizualizarea marcajelor



**Glosar:** Un marcaj este format dintr-o adresă Internet (obligatorie), un titlu al marcajului, un punct de acces WAP și, dacă serviciul impune, un nume de utilizator și o parolă.



**Observație:** Consola Dvs. poate conține unele marcaje preinstalate corespunzătoare unor pagini de Internet neafiliate la Nokia. Nokia nu răspunde pentru și nu avizează aceste pagini. În cazul în care alegeți să vă conectați la acestea, ar trebui să luați aceleași măsuri de precauție, pentru siguranță sau conținut, ca și cum ar fi o pagină oarecare.

Opțiuni în ecranul Marcaje (selecția pe un marcaj sau un dosar): *Deschidere, Descărcare, Înapoi la pagina, Expediere, Salt la adresa URL / Căutare marcaj, Adăugare marcaj, Editare, Ștergere, Citire mesaje serv., Deconectare, Mutare în dosar, Dosar nou, Marcare/Anul. marc., Redenumire, Ștergere arhivă, Detalii, Adăug. la Favoriți, Setări, Ajutor și Ieșire.*

În ecranul Marcaje, puteți vedea marcaje indicând diferite tipuri de pagini de Internet. Marcajele sunt indicate de următoarele pictograme:



- Pagina inițială definită de punctul de acces al browserului. Dacă utilizați alt punct de acces pentru parcurgere, pagina inițială se modifică în mod corespunzător.



- Ultima pagină vizitată. Când consola pentru jocuri se deconectează de la un serviciu, adresa ultimei pagini vizitate este păstrată în memorie până când se vizitează o nouă pagină în timpul următoarei conexiuni.



- Un marcaj indicând titlul.

Când parcurgeți lista marcajelor, puteți vedea adresa marcajului evidențiat în câmpul Salt la aflat la baza afișajului.

## Adăugarea manuală a unui marcaj

- 1 În ecranul Marcaje, selectați **Opțiuni** → **Adăugare marcaj**.
- 2 Începeți să completați câmpurile. Trebuie definită numai adresa. Marcajului îi este alocat punctul de acces implicit dacă nu este selectat un alt punct de acces. Apăsați pentru a introduce caractere speciale precum /, ., : și @. Apăsați pentru a șterge caractere.
- 3 Selectați **Opțiuni** → **Memor.** pentru a memora marcajul.

## Expedierea marcajelor

- Pentru a expedia un marcaj, alegeți-l și selectați **Opțiuni** → **Expediere** → **Prin mesaj scurt**.

## Parcurgerea paginilor

Pe o pagină browser, legăturile noi apar subliniate în albastru, iar legăturile vizitate anterior în purpuriu. Imaginile care acționează ca legături au un contur albastru în jurul lor.

Opțiuni în timpul parcurgerii:

*Deschidere, Opțiuni serviciu, Marcaje, Vizitate, Salt la adresa URL, Vizualizare imagine, Citire mesaje serv., Memor. ca marcăj, Expediere marcăj, Reîncărcare, Deconectare, Afișare imagini, Ștergere arhivă, Memorare pagină, Căutare, Detalii, Sesiune, Siguranță, Setări, Ajutor și Îlesire.*

## Taste și comenzi utilizate pentru parcurgere

- Pentru a deschide o legătură, selectați legătura respectivă și apăsați
- Pentru a parcurge ecranul, utilizați tasta de comandă.
- Pentru a introduce litere și cifre într-un câmp, apăsați tastele - . Apăsați pentru a introduce caractere speciale precum /, ., : și @. Apăsați pentru a șterge caractere.



- Pentru a accesa pagina anterioară în timpul navigării, apăsați **Înapoi**. Dacă opțiunea **Înapoi** nu este disponibilă, selectați **Opțiuni** → **Vizitate** pentru a vedea o listă cronologică a paginilor pe care le-ați vizitat în cursul sesiunii de navigare. Lista istoricului este ștearsă la fiecare închidere a sesiunii.
- Pentru a valida casete și a face selectări, apăsați
- Pentru a prelua ultimul conținut din server, selectați **Opțiuni** → **Reîncărcare**.
- Pentru a deschide o sublistă de comenzi sau operații pentru pagina de Internet deschisă în momentul respectiv, selectați **Opțiuni** → **Opțiuni serviciu**.
- Apăsați

## Vizualizarea noilor mesaje de serviciu în timpul parcurgerii paginilor

Pentru a descărca și a vizualiza noi mesaje de serviciu în timpul parcurgerii paginilor din rețea:

- 1 Selectați **Opțiuni** → **Citire mesaje serv.** (afișat numai dacă există mesaje noi).
- 2 Alegeți mesajul și apăsați

Pentru informații suplimentare privind mesajele de serviciu, consultați 'Mesaje de serviciu' la pag. 87.

## Memorarea marcajelor



- Pentru a memora un marcăj în timpul navigării, selectați **Opțiuni** → **Memor. ca marcăj**.



- Pentru a memora un marcaj primit într-un mesaj inteligent, deschideți mesajul în Căsuță intrare din aplicația Mesaje și selectați **Opțiuni**→ *Memor. la marcaje*. Consultați și '*Primirea mesajelor inteligente*' la pag. 86.

## Vizualizarea paginilor memorate

Dacă navigați în mod regulat prin pagini care conțin informații ce nu se schimbă foarte des, le puteți memora și apoi le puteți parcurge în regim off-line.


Opțiuni în ecranul Pagini memorate: *Deschidere, Înapoi la pagina, Reîncărcare, Ștergere, Citire mesaje serv., Deconectare, Mutare în dosar, Dosar nou, Marcare/Anul. marc., Redenumire, Ștergere arhivă, Detalii, Adăug. la Favoriți, Setări, Ajutor și Ieșire.*

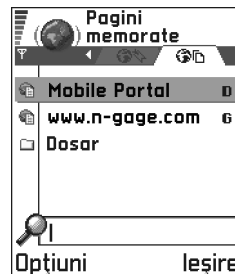
- Pentru a memora o pagină, în timpul navigării selectați **Opțiuni**→*Memorare pagină*.  
Paginile memorate sunt marcate cu următoarea pictogramă:  
 - Pagina de Internet memorată.  
În ecranul cu pagini memorate puteți, de asemenea, crea dosare în care să vă stocați paginile memorate. Dosarele sunt marcate cu următoarea pictogramă:  
 - Dosar conținând pagini de Internet memorate.

- Pentru a deschide ecranul Pagini memorate, apăsați  în ecranul Marcaje. În ecranul Pagini memorate, apăsați  pentru a deschide o pagină memorată.

Dacă doriți să inițiați o conexiune la serviciul Internet și să preluați din nou pagina, selectați

**Opțiuni**→*Reîncărcare*. Puteți, de asemenea, să organizați paginile în dosare.

 **Observație:** Consola rămâne conectată (on-line) după ce reîncărcați pagina.



## Descărcare

Prin browserul aparatului mobil puteți descărca din rețea articole cum ar fi sunete de apel, imagini, embleme operator și video clipuri.

Odată transferate, articolele sunt manipulate de aplicația respectivă de pe consolă; de exemplu, o imagine transferată va fi memorată în **Media**→ **Imagini**.

## Descărcare direct de pe pagina de Internet

Pentru a transfera articolul direct de pe o pagină de Internet:

- Alegeți legătura și selectați **Opțiuni** → *Deschidere*.

## Procurarea unui articol



**Observație:** Protejarea drepturilor de autor poate împiedica modificarea, copierea, transferarea sau expedierea anumitor imagini, tonuri de apel sau alte articole către terți.

Pentru a descărca articolul:

- Alegeți legătura și selectați **Opțiuni** → *Deschidere*.
- Selectați Buy dacă doriți să cumpărați articolul.

## Verificarea unui articol înainte de descărcare

Puteți vedea detalii despre un articol înainte de a-l descărca. Detaliile despre un articol pot cuprinde prețul, o scurtă descriere și mărimea.



**Observație:** Verificați la furnizorul Dvs. de servicii dacă oferă acest serviciu.


- Alegeți legătura și selectați **Opțiuni** → *Deschidere*.

Pe consola Dvs. sunt afișate detalii despre articol.

- Dacă doriți să continuați transferul, apăsați **Accept**, iar dacă doriți să-l anulați, apăsați **Anulare**.



## Terminarea unei conexiuni

- Selectați **Opțiuni** → *Deconectare* sau
- Apăsați și mențineți apăsat  pentru a abandona navigarea și a reveni în modul de așteptare.

## Golirea arhivei

Informațiile sau serviciile pe care le-ați accesat sunt memorate în memoria de arhivă a consolei.




**Observație:** Dacă ați încercat să accesați sau ați accesat informații confidențiale ce necesită parole (de exemplu contul Dvs. bancar), ștergeți memoria de arhivă a consolei Dvs. după fiecare utilizare. Pentru a șterge arhiva, selectați **Opțiuni** → *Ștergere arhivă*.



**Glosar:** Arhiva este o memorie utilizată pentru stocarea temporară a datelor.

## Setări browser

Selecția **Opțiuni** → **Setări**:

- *Pct. de acces implicit* - Dacă doriți să schimbați punctul de acces implicit, apăsați  pentru a deschide o listă cu punctele de acces disponibile. Punctul de acces implicit curent este evidențiat. Pentru informații suplimentare consultați '[Setări conexiune](#)' la pag. 45.
- *Afișare imagini* - Optați pentru a vedea imagini în timpul navigării. Dacă selectați *Nu*, puteți încărca ulterior imagini în timpul navigării selectând **Opțiuni** → *Afișare imagini*.
- *Cuprindere text* - Alegeți *Dezactivată* dacă nu doriți ca textul dintr-un paragraf să fie cuprins automat integral în ecran, sau *Activată* dacă doriți acest lucru.
- *Mărime font* - Puteți alege între cinci mărimi de text în timpul navigării: *Mărime minimă*, *Mai mică*, *Mărime normală*, *Mai mare* și *Mărime maximă*.
- *Codificare implicită* - Pentru a vă asigura că browserul afișează corect caracterele de text, alegeți tipul corespunzător de limbă.
- *Fișiere Cookie* - *Acceptare / Respingere*. Puteți activa sau dezactiva primirea și expedierea fișierelor cookies.
- *Conf. expediere DTMF* - *Întotdeauna* / *Numai prima dată*. Browserul acceptă funcții pe care le puteți accesa în timpul navigării. Puteți: să efectuați un apel vocal în timp ce vă aflați pe o pagină de Internet, să expediați tonuri DTMF în timpul unei convorbiri, să memorați în Contacte un nume și un număr de telefon dintr-o pagină de Internet. Optați pentru a confirma înainte ca

aparatul să expedieze tonuri DTMF în timpul unei convorbiri. Consultați și „Tonuri DTMF” la pag. 21.





# 14. Aplicații (Java™)



**Observație:** Pentru a utiliza această funcție, consola pentru jocuri trebuie să fie pornită. Nu porniți consola pentru jocuri dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.

↔ **Selectați Meniu** → **Supliment.** → **Aplicații.**

În ecranul principal Aplicații puteți deschide sau șterge aplicații Java instalate. În ecranul Instalare puteți instala noi aplicații Java (fișiere cu extensia JAD sau JAR).



**Observație:** Consola Dvs. pentru jocuri acceptă aplicații Java J2Micro Edition™. Nu transferați aplicații PersonalJava™ în consola Dvs. deoarece acestea nu pot fi instalate.

Când deschideți Aplicații, puteți vedea o listă cu aplicațiile Java instalate în consola Dvs.

Opțiuni în ecranul principal Aplicații:  
Deschidere, Afișare detalii,  
Setări, Ștergere, Salt la  
adresa URL, Actualizare,  
Ajutor și Ieșire.



- Alegeți o aplicație și selectați **Opțiuni** → *Afișare detalii* pentru a vedea:
  - *Stare* – Instalată, În funcțiune sau Descărcat (afișat numai în ecranul Instalare),
  - *Versiune* – numărul versiunii aplicației,
  - *Furnizor* – furnizorul sau producătorul aplicației,
  - *Mărime* – mărimea fișierului aplicației în kilobytes,
  - *Tip* – o scurtă descriere a aplicației,
  - *URL* – o adresă a unei pagini cu informații de pe Internet și
  - *Date* – volumul datelor aplicației, cum ar fi scoruri mari, în kilobytes.
- Pentru a iniția o conexiune de date și a vizualiza informații suplimentare despre aplicație, alegeți aplicația și selectați **Opțiuni** → *Salt la adresa URL*.
- Pentru a iniția o conexiune de date și a verifica dacă există vreo actualizare disponibilă pentru aplicație, alegeți aplicația și selectați **Opțiuni** → *Actualizare*.

Aplicațiile folosesc memoria partajată. Consultați 'Memoria partajată' la pag. 17.

## Instalarea unei aplicații Java

Fișierele de instalare pot fi transferate în consola Dvs. de pe un calculator compatibil, pot fi descărcate din rețea în

timpul navigării, vă pot fi expediate într-un mesaj multimedia, ca fișier atașat la un mesaj e-mail, sau pot fi expediate prin Bluetooth. Dacă, pentru transferul fișierului utilizați PC Suite pentru Nokia N-Gage, puneți fișierul în dosarul c:\nokia\installs din consolă.





**IMPORTANT:** Instalați numai soft care provine din surse ce oferă o protecție adecvată contra virușilor și contra altor softuri dăunătoare.




**Observație:** În ecranul Instalare puteți instala numai fișiere de instalare cu extensia .JAD sau .JAR pentru programe Java.

Opțiuni în ecranul Instalare:

*Instalare, Afișare detalii, Ștergere, Ajutor și Întoarcere.*

- 1 Pentru a vedea pachetele de instalare, în ecranul principal Aplicații apăsați  pentru a deschide ecranul *Descărcat*.
- 2 Pentru a instala o aplicație, alegeți fișierul de instalare și selectați **Opțiuni** → *Instalare*. Sau căutați fișierul de instalare în memoria consolei, selectați-l și apăsați  pentru a începe instalarea.



**Exemplu:** Dacă ați primit un fișier de instalare sub formă de fișier atașat la un mesaj e-mail, accesați căsuța poștală, deschideți mesajul e-mail, deschideți ecranul pentru fișiere atașate, selectați fișierul de instalare și apăsați  pentru a începe instalarea.

- 3 Apăsați **Da** pentru a confirma instalarea.

Pentru instalare este necesar fișierul .JAR. Dacă acesta lipsește, s-ar putea ca pe consolă să vi se ceară să-l descărcați din rețea. Dacă nu există un punct de acces definit pentru Aplicații, vi se va cere să selectați unul. Când descărcați fișierul JAR din rețea, s-ar putea să fie necesar să introduceți un nume de utilizator și o parolă pentru a accesa serverul. Puteți obține aceste date de la furnizorul sau producătorul aplicației.


În timpul instalării, consola pentru jocuri verifică integritatea pachetului ce se instalează. Consola afișează informații despre verificările ce se efectuează și vi se oferă opțiuni pentru a continua sau anula instalarea. După ce consola pentru jocuri a verificat integritatea pachetului de programe, aplicația se instalează pe consolă.

- 4 Consola vă anunță când se termină instalarea. Pentru a deschide o aplicație Java după instalare, trebuie să intrați în ecranul principal Aplicații.



**Indicație!** În timpul navigării puteți descărca în consolă un fișier de instalare și puteți face imediat instalarea. Rețineți totuși că, în timpul instalării, conexiunea continuă să lucreze în fundal.

#### Deschiderea unei aplicații Java

- Selectați o aplicație în ecranul principal Aplicații și apăsați  pentru a o deschide.

#### Dezinstalarea unei aplicații Java

- Selectați aplicația în ecranul principal Aplicații și apoi selectați **Opțiuni** → *Ștergere*.

## Setări pentru aplicația Java

Pentru a defini un punct de acces implicit pentru descărcarea componentelor lipsă ale aplicației, selectați **Opțiuni** → *Setări* → *Pct. acces predefinit*. Pentru informații suplimentare privind crearea punctelor de acces, consultați 'Puncte de acces' la pag. 47.

Alegeți o aplicație și selectați **Opțiuni** → *Setări*, după care selectați una din următoarele opțiuni:

- *Punct de acces* - Selectați un punct de acces ce urmează să fie folosit de aplicație pentru descărcarea de date suplimentare.
- *Conexiune de rețea* - Unele aplicații Java ar putea necesita realizarea unei conexiuni pentru transmisie de date la punctul de acces definit. Dacă nu a fost selectat nici un punct de acces, vi se va solicita să selectați unul. Opțiunile sunt:  
*Permisă* - Conexiunea este realizată fără notificare.  
*Mai întâi întrebă* - Vi se va cere confirmarea înainte ca aplicația să realizeze conexiunea.  
*Nu este permisă* - Nu sunt permise conexiuni.



# 15. Manager – instalarea aplicațiilor și programelor



**Observație:** Consola Dvs. trebuie să fie pornită pentru a utiliza funcțiile din dosarul **Instrum.** Nu porniți consola pentru jocuri dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.





Selecția **Meniu** → **Instrum.** → **Manager**.

În Manager puteți instala noi aplicații și pachete de programe și puteți șterge aplicații din consola Dvs. Puteți, de asemenea, să verificați spațiul disponibil în memorie.

Opțiuni în ecranul principal

Manager: *Afișare detalii, Afișare certificat, Instalare, Ștergere, Afișare date instal., Expediere date inst., Detalii memorie, Ajutor și Ieșire.*

Când deschideți Manager, puteți vedea o listă de:

- pachete de instalare care au fost memorate în Manager,
- aplicații instalate parțial (marcate cu ) și
- aplicații instalate integral care pot fi șterse (marcate cu .



**Observație:** În Manager puteți utiliza numai fișiere de instalare cu extensia .SIS pentru programe destinate aparatelor.

- Alegeți un fișier de instalare și selectați **Opțiuni** → *Afișare detalii* pentru a vedea următorii parametri ai pachetului de programe: *Nume, Versiune, Tip, Mărime, Furnizor și Stare.*
- Alegeți pachetul de programe dorit și selectați **Opțiuni** → *Afișare certificat* pentru a afișa detaliile certificatului de siguranță al pachetului de programe. Consultați '*Administrare certif.*' la pag. 53.



**Important:** Instalați programe numai de la surse care oferă protecție adecvată contra virușilor și a altor programe dăunătoare.

Nu instalați aplicația dacă programul Manager emite un avertisment de siguranță în timpul instalării.



**Indicație!** Pentru a instala aplicații Java™ (fișiere cu extensia .JAD sau .JAR), selectați *Aplicații*. Pentru informații suplimentare, consultați '*Aplicații (Java)*' la pag. 121.

## Instalarea programului

Puteți instala aplicații destinate special consolei Nokia N-Gage sau adecvate pentru sistemul de operare Symbian. Un pachet de programe este, de obicei, un fișier comprimat de mari dimensiuni, conținând mai multe fișiere componente.



**Observație:** Dacă instalați un program care nu a fost destinat în mod special consolei Nokia N-Gage, acesta ar putea funcționa și ar putea arăta mult diferit față de aplicațiile uzuale pentru consola Nokia N-Gage.




**Important:** Dacă instalați un fișier ce conține o actualizare sau o remediere a unei aplicații existente, puteți restaura aplicația originală numai dacă aveți fișierul original de instalare sau o copie integrală a pachetului de programe care a fost șters. Pentru a restaura aplicația originală, ștergeți mai întâi aplicația și apoi instalați-o din nou din fișierul original de instalare sau dintr-o copie de siguranță a acestuia.




**Indicație!** Selectați **Opțiuni** → *Afișare date instal.* pentru a vedea ce pachete de programe au fost instalate sau șterse și când.

- 1 Pachetele de instalare pot fi transferate în consola Dvs. de pe un calculator compatibil, pot fi descărcate din rețea în timpul navigării, sau vă pot fi expediate într-un mesaj multimedia, ca fișier atașat la un mesaj e-mail, sau prin Bluetooth. Dacă, pentru transferul fișierului utilizați PC Suite pentru Nokia N-Gage, puneți fișierul în dosarul c:\nokia\installs din consolă.

- 2 Pachetele de instalare pot fi transferate în consola Dvs. dintr-un calculator compatibil, folosind cablul DKE-2 Mini-B USB livrat cu consola. Dacă folosiți Microsoft Windows Explorer pentru a transfera fișierul de pe CD-ROM în consola pentru jocuri Nokia N-Gage, plasați fișierul pe cartela de memorie (unitatea locală).

- 3 Deschideți programul Manager, alegeți pachetul de instalare și selectați **Opțiuni** → *Instalare* pentru a începe instalarea.  
Sau căutați fișierul de instalare în memoria consolei sau pe cartela de memorie, selectați-l și apăsați  pentru a începe instalarea.



**Exemplu:** Dacă ați primit un fișier de instalare sub formă de fișier atașat la un mesaj e-mail, accesați căsuța poștală, deschideți mesajul e-mail, deschideți ecranul pentru fișiere atașate, selectați fișierul de instalare și apăsați  pentru a începe instalarea.

În timpul instalării, consola pentru jocuri verifică integritatea pachetului ce se instalează. Consola afișează informații despre verificările ce se efectuează și vi se oferă opțiuni pentru a continua sau anula instalarea. După ce consola pentru jocuri a verificat integritatea pachetului de programe, aplicația se instalează pe consolă.



**Indicație!** Pentru a expedia jurnalul de instalare la un birou de asistență pentru ca specialiștii acestuia să poată vedea ce s-a instalat și ce s-a eliminat, selectați **Opțiuni** → *Expediere date inst.* → *Prin mesaj scurt* sau *Prin e-mail* (disponibil numai dacă există setările corecte de e-mail).

## Ștergerea programelor

- 1 Pentru a șterge un pachet de programe, alegeți pachetul respectiv și apoi selectați **Opțiuni** → *Ștergere*.
- 2 Apăsați **Da** pentru a confirma ștergerea.



**Important:** Dacă ștergeți un program, puteți să-l reinstalați dacă aveți pachetul original cu programul respectiv sau o copie integrală de siguranță a pachetului șters. Dacă ștergeți un pachet de programe, nu veți mai putea să deschideți documente create cu acele programe. Dacă un alt pachet de programe depinde de cel pe care l-ați șters, acel pachet ar putea să nu mai funcționeze. Pentru detalii, consultați documentația pachetului de programe instalat.

de memorie, puteți vedea spațiul ocupat în memorie de diferite grupuri de date: *Agendă, Contacte, Documente, Mesaje, Imagini, Fișiere audio, Video clipuri, Aplicații, Mem. în uz și Mem. liberă*.



**Indicație!** Dacă spațiul disponibil în memoria consolei se reduce prea mult, ștergeți câteva documente sau mutați-le pe cartela de memorie. Consultați și capitolul 'Depanare' la pag. 135.

## Afișarea spațiului disponibil în memorie


- Pentru a deschide ecranul pentru memorie, selectați **Opțiuni** → *Detalii memorie*.



**Observație:** Dacă aveți instalată în consolă o cartelă de memorie, aveți posibilitatea să alegeți între două ecrane de memorie, unul pentru consolă – *Memorie aparat* – și unul pentru *Cartelă de memorie*. În caz contrar, veți dispune doar de ecranul *Memorie aparat*.

Când deschideți oricare din ecranele de memorie, consola calculează spațiul liber rămas în memorie pentru stocarea datelor și pentru instalarea de programe noi. În ecranele

# 16. Conectivitate


 **Observație:** Consola Dvs. trebuie să fie pornită pentru a utiliza funcțiile din dosarul **Instrum..** Nu porniți consola pentru jocuri dacă folosirea aparatelor mobile este interzisă sau dacă aceasta poate provoca interferențe sau pericole.

↔ Selectați **Meniu** → **Instrum.** → **Bluetooth**.

Puteți transfera date din consola Dvs. în alt aparat compatibil, de exemplu un telefon sau un calculator, prin Bluetooth.


## Conexiunea Bluetooth



 **Observație:** Consola pentru jocuri Nokia N-Gage corespunde cu și adoptă specificațiile Bluetooth 1.1. Cu toate acestea, interoperabilitatea dintre consola pentru jocuri și alte produse ce folosesc sistemul radio Bluetooth nu este garantată și depinde de compatibilitate. Pentru mai multe informații în legătură cu compatibilitatea între aparate Bluetooth, vă rugăm să consultați informațiile pentru utilizator aferente fiecărui produs sau să consultați producătorul.

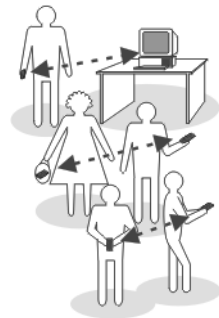
Puteți juca jocuri în doi sau cu mai mulți jucători printr-o conexiune Bluetooth cu prieteni care dispun de același joc

pe aparate compatibile. Consultați 'Jocuri' la pag. 31. Puteți utiliza Bluetooth și în profilul Deconectat, cu precizarea că în acest profil aparatul nu efectuează și nu primește apeluri telefonice. Consultați 'Profilul Deconectat' la pag. 100.

 **Indicație!** Prin Bluetooth puteți juca și jocuri între console.

Bluetooth permite conexiuni gratuite prin radio între aparate electronice la o distanță maximă de 10 metri între ele. O conexiune Bluetooth poate fi utilizată pentru jocuri, pentru expedierea imaginilor, clipurilor video, textelor, cărților de vizită, notelor de agendă, sau pentru conectarea prin radio la alte aparate compatibile Bluetooth activate, cum ar fi calculatoarele.

Deoarece aparatele Bluetooth comunică folosind unde radio, nu este obligatoriu ca aparatul Dvs. și celălalt



aparatur Bluetooth să se afle unul în raza vizuală directă a celuilalt.

Cele două aparate trebuie doar să fie la o distanță de maxim 10 metri unul de altul, cu toate că legătura poate fi influențată de interferența datorată ecranării produse de pereți sau de alte aparate electronice.

Folosirea sistemului Bluetooth consumă din energia acumulatorului și, în consecință, durata de funcționare a consolei se va reduce. Luați în considerație acest lucru când efectuați alte operații cu consola Dvs.


Pot exista restricții în ceea ce privește utilizarea aparatelor Bluetooth. Verificați acest lucru la autoritățile locale.

## Activarea aplicației Bluetooth pentru prima dată

Când activați pentru prima dată aplicația Bluetooth, vi se cere să dați un nume Bluetooth consolei Dvs.

- Scrieți un nume (maxim 30 litere) sau utilizați numele predefinit „Nokia N-Gage”. Dacă expediați date prin Bluetooth înainte de a da un nume individual Bluetooth consolei Dvs., se va utiliza numele predefinit.

## Setări Bluetooth

Pentru a modifica setările Bluetooth, alegeți setarea pe care doriți să o modificați și apăsați .

- **Bluetooth** – Selectați *Pornit* dacă doriți să utilizați Bluetooth. Dacă setați Bluetooth pe *Oprit*, toate conexiunile active Bluetooth sunt închise și aplicația Bluetooth nu mai poate fi utilizată pentru expedierea sau primirea datelor.
- **Vizib. aparat propriu** – Dacă selectați *Văzut de toți*, consola Dvs. va fi găsită de celelalte aparate Bluetooth în timpul căutării aparatelor. Dacă selectați *Ascuns*, consola Dvs. nu poate fi găsită de alte aparate în timpul căutării.




**Observație:** După ce ați activat aplicația Bluetooth și după ce ați setat *Vizib. aparat propriu* pe *Văzut de toți*, consola Dvs. și numele său pot fi văzute de alți utilizatori de aparate Bluetooth.

- **Num. meu Bluetooth** – Definiți un nume Bluetooth pentru consola Dvs. După ce ați activat aplicația Bluetooth și după ce ați setat *Vizib. aparat propriu* pe *Văzut de toți*, acest nume poate fi văzut de alți utilizatori de aparate Bluetooth.







 **Indicație!** Când caută aparate, unele aparate Bluetooth pot afișa numai adresele unice Bluetooth (adresele aparatelor). Pentru a afla adresa unică Bluetooth a consolei Dvs., tastați în modul de așteptare codul **\*#2820#**.

## Expedierea datelor prin Bluetooth


 **Observație:** La un moment dat, poate exista numai o singură conexiune Bluetooth activă.

- 1 Deschideți o aplicație în care este memorat articolul pe care doriți să-l expediați. De exemplu, pentru a expedia o imagine către alt aparat compatibil, deschideți aplicația Imagini, iar pentru a expedia un video clip către un alt aparat compatibil deschideți aplicația Video Player.
- 2 Alegeți articolul pe care doriți să-l expediați, de exemplu o imagine, apoi selectați **Opțiuni** → *Expediere* → *Prin Bluetooth*.

 **Indicație!** Pentru a expedia text prin Bluetooth (în loc de mesaje text), accesați Note, scrieți textul și selectați **Opțiuni** → *Expediere* → *Prin Bluetooth*.

- 3 Consola începe să caute aparate în raza sa de acțiune. Aparatele activate Bluetooth aflate în raza de acțiune încep să apară unul câte unul pe ecran. Puteți vedea pictograma unui aparat, numele Bluetooth al aparatului, tipul aparatului sau un scurt nume. Aparatele asociate sunt afișate cu .



 **Observație:** Dacă ați căutat anterior aparate Bluetooth, se va afișa mai întâi o listă a aparatelor găsite atunci. Pentru a începe o nouă căutare, selectați **Căutare alte apar.** Dacă ați oprit consola, lista cu aparate este ștearsă și căutarea aparatelor va trebui inițiată din nou înainte de a expedia date.

- Pentru a întrerupe căutarea, apăsați **Stop**. Lista aparatelor rămâne în configurația anterioară a acestei comenzi și puteți iniția o conectare la unul din aparatele deja găsite.
- 4 Alegeți aparatul la care doriți să vă conectați și apăsați **Selectare**. Articolul pe care îl căutați este copiat în Căsuță ieșire și se afișează nota *Conectare în curs*.
  - 5 **Asociere** (dacă nu este solicitată de celălalt aparat, consultați secvența 6)

- Dacă celălalt aparat necesită o asociere înainte de transmiterea datelor, se aude un ton și vi se cere să introduceți o parolă numerică.
- Creați propria parolă numerică (cu o lungime de 1-16 caractere) și conveniți cu utilizatorul celui alt aparat Bluetooth să folosească aceeași parolă numerică. Această parolă numerică este de unică folosință și nu trebuie să o țineți minte.
- După asociere, aparatul este memorat în ecranul aparatelor asociate.



**Glosar:** Asociere înseamnă autentificare.

Utilizatorii aparatelor ce lucrează cu Bluetooth trebuie să stabilească împreună o parolă numerică și să utilizeze aceeași parolă numerică pentru ambele aparate în scopul de a le asocia. Aparatele care nu au o interfață utilizator, au o parolă setată în fabrică.

- 6 După ce s-a stabilit conexiunea, se afișează mesajul *Expediere date în curs*.



**Observație:** Datele primite prin Bluetooth pot fi găsite în dosarul Căsuță intrare din Mesaje. Consultați pag. 84 pentru mai multe informații.



**Observație:** Dacă expedierea nu reușește, mesajul sau datele vor fi șterse. Dosarul Ciorne din Mesaje nu memorează mesajele expediate prin Bluetooth.

#### Pictograme pentru diferite aparate Bluetooth:



- Calculator,



- Telefon,






- Altele și






- Necunoscut.

#### Verificarea stării conexiunii Bluetooth

- Dacă este afișat  în modul de așteptare, Bluetooth este activ.
- Dacă simbolul  este afișat cu intermitență, consola Dvs. încearcă să se conecteze la alt aparat.
- Dacă simbolul  este afișat continuu, conexiunea Bluetooth este activă.

#### Ecranul aparatelor asociate

Asocierea cu un aparat face mai ușoară și mai rapidă căutarea aparatelor. Aparatele asociate sunt mai ușor de recunoscut, ele fiind marcate cu  în lista cu rezultatele căutării. În ecranul principal Bluetooth, apăsați  pentru a deschide o listă de aparate asociate ().


Opțiuni în ecranul aparatelor asociate: *Aparat nou asociat, Conectare / Deconectare, Atrib. nume scurt, Ștergere, Ștergere toate, Setat ca autorizat / Setat ca neautorizat, Ajutor și Ieșire.*


#### Asocierea cu un aparat

- 1 Selectați **Opțiuni** → *Aparat nou asociat* în ecranul aparatelor asociate. Consola începe să caute aparate în raza sa de acțiune. Sau, dacă ați căutat anterior aparate Bluetooth, se va afișa mai întâi o listă a aparatelor găsite atunci. Pentru a începe o nouă căutare, selectați **Căutare alte apar.**

- 2 Alegeți aparatul cu care doriți să vă asociați și apăsați **Selectare**.
- 3 Faceți schimb de parole numerice; consultați secvența 5 (Asociere) din secțiunea precedentă. Aparatul este adăugat în lista cu aparate asociate.

### Anularea asocierii


- În ecranul aparatelor asociate, alegeți aparatul a cărui asociere doriți să o anulați și apăsați , sau selectați **Opțiuni** → *Ștergere*. Aparatul este șters din lista cu aparate asociate, iar asocierea este anulată.
- Dacă doriți să anulați toate asocierile, selectați **Opțiuni** → *Ștergere toate*.


 **Observație:** Dacă sunteți conectat la un aparat în momentul respectiv și dacă anulați asocierea cu acel aparat, această asociere este anulată imediat, dar conexiunea rămâne activă.

### Atribuirea unui nume scurt aparatelor asociate

Puteți stabili un nume scurt (diminutiv, înlocuitor), pentru a vă ajuta să recunoașteți un anumit aparat. Acest nume este stocat în memoria consolei și nu poate fi văzut de alți utilizatori de aparate Bluetooth.

- Pentru a atribui un nume scurt, alegeți aparatul și selectați **Opțiuni** → *Atrib. nume scurt*. Scrieți numele scurt și apăsați **OK**.

 **Exemplu:** Dați un nume scurt propriului Dvs. calculator sau aparatului care lucrează cu Bluetooth al unui prieten, pentru ca acestea să fie recunoscute mai ușor.

 **Observație:** Alegeți un nume ușor de reținut și de recunoscut. Ulterior, când veți căuta aparate sau când un aparat va solicita conectarea, numele pe care l-ați ales va fi folosit pentru a identifica aparatul respectiv.

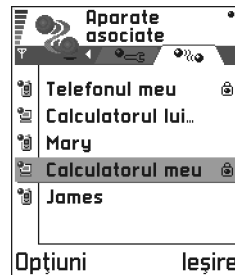
### Setarea unui aparat ca autorizat sau neautorizat

După ce v-ați asociat cu un aparat, îl puteți seta ca autorizat sau neautorizat:



**Neautorizat** (implicit) - Cererile de conectare de la acest aparat trebuie acceptate separat de fiecare dată.

**Autorizat** - Conexiunile între consola Dvs. și acest aparat pot fi realizate fără știința Dvs. Nu sunt necesare o confirmare sau o autorizare separate. Folosiți această setare pentru propriile Dvs. aparate, de exemplu calculatorul Dvs., sau pentru aparate aparținând unor persoane în care aveți încredere. Pictograma  este afișată lângă aparatele autorizate din ecranul aparatelor asociate.

- În ecranul aparatelor asociate, alegeți aparatul și selectați **Opțiuni** → *Setat ca autorizat* / *Setat ca neautorizat*.



## Primirea datelor prin Bluetooth


Când primiți date prin Bluetooth, se aude un ton și sunteți întrebat dacă doriți să acceptați mesajul Bluetooth. Dacă acceptați, se afișează  și articolul este plasat în dosarul Căsuță intrare din Mesaje. Mesajele Bluetooth sunt marcate cu . Consultați pag. 84 pentru mai multe informații.


## Deconectarea Bluetooth

O conexiune Bluetooth este întreruptă automat după expedierea sau primirea datelor.

## Conectarea consolei pentru jocuri la un calculator

Pentru mai multe informații privind modul de conectare prin Bluetooth la un calculator compatibil precum și modul de instalare a programului PC Suite pentru Nokia N-Gage, consultați **PC Suite Installation Guide (Ghidul de instalare pentru PC Suite)** din secțiunea „Software (Program)” de pe CD-ROM. Pentru mai multe informații privind modul de utilizare a programului PC Suite pentru Nokia N-Gage, consultați **asistența on-line** pentru PC Suite.


 **Observație:** PC Suite nu funcționează cu cablul USB; folosiți PC Suite numai prin Bluetooth.

 **Observație:** Nokia Audio Manager nu funcționează prin Bluetooth; folosiți numai cablul USB.

## Utilizarea CD-ROM-ului

Programul de pe CD-ROM se lansează automat după ce ați introdus CD-ul în unitatea respectivă a calculatorului Dvs. compatibil. Dacă nu se întâmplă așa, procedați în felul următor:

- 1 Faceți clic pe butonul **Start** din Windows și selectați Programs→ Windows Explorer.
- 2 Pe unitatea CD-ROM, căutați un fișier numit **Nokia-N-Gage.exe** și faceți dublu clic pe acesta. Se deschide interfața CD-ROM-ului.
- 3 Puteți găsi PC Suite pentru Nokia N-Gage în secțiunea „Software”. Faceți dublu clic pe „PC Suite pentru Nokia N-Gage”. Asistentul de instalare vă va îndruma pe parcursul procesului de instalare.

 **Observație:** PC Suite nu funcționează cu cablul USB; folosiți PC Suite numai prin Bluetooth.

## Utilizarea consolei ca modem în scopul de a vă conecta la Internet sau de a expedia sau primi faxuri



Instrucțiuni detaliate de instalare pot fi găsite în **Ghid rapid de opțiuni de modem pentru Nokia** de pe CD-ROM-ul livrat împreună cu consola.

## Sync – sincronizarea la distanță



**Observație:** Trebuie să transferați aplicația Sync de pe CD-ROM.

Aplicația Sync vă permite să vă sincronizați agenda și contactele din consola Dvs. cu diverse aplicații de agendă de lucru și de agendă telefonică de pe un calculator compatibil sau de pe Internet. Sincronizarea are loc printr-o conexiune pentru transmisii de date GSM sau transmisii de date sub formă de pachete.

Aplicația de sincronizare utilizează pentru sincronizare sistemul SyncML. Pentru informații privind compatibilitatea SyncML, vă rugăm să contactați furnizorul aplicației de agendă de lucru sau de agendă telefonică pe care doriți să o folosiți la sincronizarea datelor din consola.

Opțiuni în ecranul principal pentru sincronizare la distanță: *Sincronizare, Profil sincroniz. nou, Edit. profil sincron., Ștergere, Afișare jurnal, Ajutor și Ieșire.*

## Crearea unui nou profil de sincronizare





**Glosar:** Profilul de sincronizare reprezintă setările pentru serverul de la distanță. Puteți crea mai multe profileuri dacă doriți să vă sincronizați datele cu mai multe servere sau aplicații.

- 1 Dacă nu a fost definit nici un profil, consola vă va întreba dacă doriți să creați un nou profil. Selectați **Da**. Pentru a crea un profil nou în afara celor existente, selectați **Opțiuni** → *Profil sincroniz. nou*. Selectați dacă doriți să utilizați valorile predefinite ale setărilor sau să copiați valorile dintr-un profil existent pentru a le utiliza ca bază pentru noul profil.
- 2 Definiți următorii parametri:  
*Nume profil sincron.* – Scrieți un nume descriptiv pentru profil.  
*Tip purtător / Adresă gazdă / Port / Autentificare HTTP* – Contactați furnizorul Dvs. de servicii sau administratorul de sistem pentru valorile corecte.  
*Punct de acces* – Selectați un punct de acces pentru transmisia de date. Pentru informații suplimentare, consultați 'Setări conexiune' la pag. 45.  
*Nume utilizator* – Numele Dvs. de identificare pentru serverul de sincronizare. Contactați furnizorul Dvs. de servicii sau administratorul de sistem pentru numele Dvs. corect de identificare.  
*Parolă* – Scrieți parola Dvs. Contactați furnizorul Dvs. de servicii sau administratorul de sistem pentru valoarea corectă.  
*Agendă* – Selectați **Da** dacă doriți să vă sincronizați agenda.  
*Agendă la distanță* – Introduceți calea corectă pentru agenda de la distanță, de pe server. Trebuie definită dacă setarea anterioară *Agendă* a fost setată pe **Da**.  
*Contacte* – Selectați **Da** dacă doriți să vă sincronizați contactele.

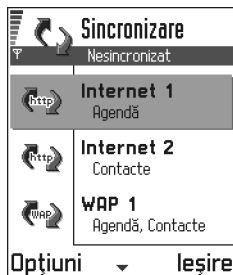
*Contacte la distanță* - Introduceți calea corectă pentru agenda telefonică de la distanță, de pe server. Trebuie definită dacă setarea anterioară *Contacte* a fost setată pe *Da*.

- 3 Apăsați **Efectuat** pentru a memora setările.

## Date de sincronizare

În ecranul principal Sync, puteți vedea diversele profiluri. Puteți vedea și ce protocol este utilizat de acel profil:  http sau  WAP și ce fel de date vor fi sincronizate: Agendă, Contacte sau ambele.

- 1 În ecranul principal, alegeți un profil și selectați **Opțiuni** → *Sincronizare*. Stadiul sincronizării este afișat în partea inferioară a ecranului.  
Pentru a anula sincronizarea înainte de finalizarea ei, apăsați **Anulare**.
- 2 Veți fi informat când sincronizarea s-a terminat.
  - După ce se termină sincronizarea, apăsați **Afiș. jurn.** sau selectați **Opțiuni** → *Afișare jurnal* pentru a deschide un fișier jurnal care prezintă stadiul sincronizării (*Terminată* sau *Incomplet*) și câte înregistrări de agendă sau de contacte au fost



adăugate, actualizate, șterse sau eliminate (nesincronizate) în consola pentru jocuri sau în server.

# 17. Depanare

## Spațiu disponibil redus în memorie

Când se afișează pe ecran următoarele mesaje, înseamnă că a rămas puțin spațiu disponibil în memoria consolei și trebuie să mai ștergeți din date: *Memorie insuficientă pt. efectuarea operației. Ștergeți mai întâi unele date.* sau *Memorie aproape plină. Ștergeți din date.* Pentru a vedea de ce fel de date dispuneți și ce spațiu în memorie ocupă diverse grupe de date, accesați **Instrum.** → **Manager** și selectați **Opțiuni** → **Detalii memorie.**

**S-ar putea să doriți să ștergeți în mod regulat următoarele articole în scopul de a evita reducerea spațiului disponibil în memorie:**

- mesaje din dosarele Căsuță intrare, Ciorne și Expediate din aplicația Mesaje,
- mesaje e-mail transferate din memoria consolei,
- pagini browser memorate și
- imagini din aplicația Imagini.

Dacă doriți să ștergeți informații de contact, cronometre pentru convorbiri, contoare pentru cost convorbiri, scoruri ale jocurilor și alte date, intrați în aplicația respectivă și ștergeți datele aferente.

Dacă ștergeți articole multiple și dacă se afișează unul din următoarele mesaje: *Memorie insuficientă pt. efectuarea*

*operației. Ștergeți mai întâi unele date.* sau *Memorie aproape plină. Ștergeți din date.*, încercați să ștergeți articolele unul câte unul (începând cu cel mai mic articol).

**Ștergerea memoriei agendei** – Pentru a șterge mai multe evenimente simultan, intrați în ecranul Lună și selectați **Opțiuni** → **Ștergere notă** →

- *Înainte de data* – pentru a șterge toate notele de agendă cu termene înainte de o anumită dată. Introduceți data înaintea căreia toate notele de agendă vor fi șterse.
- *Toate notele* – pentru a șterge toate notele de agendă.

**Ștergerea informațiilor din jurnal** – Pentru a șterge integral și definitiv conținutul jurnalului, registrul cu apeluri recente și rapoartele de remitere din Mesaje, selectați **Opțiuni** → **Ștergere jurnal** sau selectați **Setări** → **Durată jurnal** → **Fără jurnal.**

**Diverse metode de a stoca date:**

- utilizați PC Suite pentru consola Nokia N-Gage pentru a copia unele informații în calculatorul Dvs.; consultați pag. 132;
- expediați imagini pe adresa Dvs. de e-mail și apoi memorați imaginile în calculatorul Dvs., sau
- expediați date prin Bluetooth către alt aparat compatibil.

# Întrebări și răspunsuri

## Afișajul consolei pentru jocuri

- Î: De ce, la fiecare pornire a consolei, apar pe ecran puncte luminoase, decolorate sau lipsă?  
R: Aceasta este o caracteristică intrinsecă a afișajului cu matrice activă. Afișajul consolei Dvs. conține multiple elemente de comutare pentru comanda pixelilor. Ar putea exista un mic număr de puncte lipsă, decolorate sau strălucitoare.

## Bluetooth

- Î: De ce nu pot închide o conexiune Bluetooth?  
R: Dacă un alt aparat se asociază cu consola Dvs., dar nu transmite date și lasă conexiunea deschisă, singura posibilitate de a vă deconecta este să dezactivați conexiunea generală Bluetooth. Accesați Bluetooth și selectați setarea *Bluetooth* → *Oprit*.
- Î: De ce nu pot găsi aparatul Bluetooth al prietenului meu?  
R: Verificați dacă ați activat amândoi conexiunea Bluetooth.  
Verificați dacă distanța dintre cele două aparate nu depășește 10 metri și dacă nu există pereți sau alte obstacole între aparate.  
Verificați dacă celălalt aparat nu se află în modul „Ascuns”.

## Mesaje multimedia

- Î: Ce trebuie să fac când consola îmi spune că nu mai poate primi mesaje multimedia pentru că memoria este plină?  
R: Spațiul de memorie necesar este indicat în mesajul de eroare: *Memorie insuficientă pentru preluare mesaj. Ștergeți mai întâi unele date*. Pentru a vedea de ce fel de date dispuneți și ce spațiu ocupă în memorie diverse grupe de date, accesați **Instrum.** → **Manager** și selectați **Opțiuni** → *Detalii memorie*. După ce ați eliberat spațiu în memorie, centrul de mesaje va încerca din nou, în mod automat, să trimită mesajul respectiv.
- Î: Ce trebuie să fac atunci când consola afișează mesajul: *Mesajul multimedia nu poate fi preluat. Conexiune rețea deja în uz.*?  
R: Întrerupeți toate conexiunile active de date. Mesajul multimedia nu poate fi recepționat dacă este activă o altă conexiune pentru transmisii de date pentru browser sau e-mail, folosind o adresă diferită pentru poarta de acces.
- Î: Cum pot închide o conexiune pentru transmisie de date când consola pornește mereu, în mod repetat, o astfel de conexiune? Se afișează pentru scurt timp mesajele: *Preluare mesaj în curs sau Se încearcă din nou preluarea mesajului*. Ce se întâmplă?  
R: Consola încearcă să preia un mesaj multimedia de la centrul de mesaje multimedia.  
Verificați dacă setările pentru mesaje multimedia au fost definite corect și dacă nu există erori în numerele de telefon sau în adrese. Accesați **Mesaje** și selectați **Opțiuni** → *Setări* → *Mesaj multimedia*.



Pentru a opri consola să realizeze o conexiune pentru transmisie de date, aveți următoarele opțiuni. Accesați **Mesaje** și selectați **Opțiuni** → **Setări** → **Mesaj multimedia**.

- Selectați *La primire mesaj* → *Amân. preluare* dacă doriți ca centrul de mesaje multimedia să stocheze mesajul pentru a fi preluat mai târziu, de exemplu după ce ați verificat setările. După această modificare, consola trebuie încă să expedieze mesaje informative către rețea. Pentru a prelua mesajul mai târziu, selectați *Preluare imediat*.
- Selectați *La primire mesaj* → *Resping. mesaj* – dacă doriți să respingeți toate mesajele multimedia. După această modificare, consola trebuie să expedieze mesaje informative către rețea, iar centrul de mesaje multimedia va șterge toate mesajele multimedia care așteaptă să vă fie trimise.
- Selectați *Recepție multimedia* → *Dezactivată* – dacă doriți să ignorați toate mesajele multimedia ce vă sunt adresate. După această modificare, consola nu va mai efectua conexiuni la rețea în legătură cu mesajele multimedia.

### Imagini

- Î: Formatul imaginii pe care încerc s-o deschid este acceptat?  
R: Consultați pag. 66 pentru informații detaliate privind formatele de imagini acceptate.

### Muzică

- Î: De ce nu pot să transfer melodii pe consola pentru jocuri?  
R: Asigurați-vă că există suficient spațiu disponibil pe cartela de memorie. Dacă este necesar, ștergeți câteva melodii de pe cartela de memorie.

### Jocuri

- Î: De ce nu pot să joc jocul selectat?  
R: Verificați dacă este instalată cartela de memorie corectă pentru jocul selectat.

### Mesaje

- Î: De ce nu pot să selectez un contact?  
R: Dacă nu puteți selecta un contact în dosarul Contacte, cartela de contact nu are număr de telefon sau adresă de e-mail. Adăugați informațiile lipsă pe cartela de contact, folosind aplicația Contacte.

### Agendă

- Î: De ce lipsesc numerele săptămânilor?  
R: Dacă ați modificat setările de Agendă astfel încât săptămâna să înceapă în altă zi decât luni, numerele săptămânilor nu vor fi afișate.

### Browser

- Î: Lipsă punct de acces definit. Definiți unul în setările Servicii.  
R: Introduceți setările corecte pentru browser. Contactați furnizorul Dvs. de servicii browser pentru instrucțiuni. Consultați 'Setarea consolei pentru servicii browser' la pag. 114.

## Jurnal

- Î: De ce jurnalul apare gol?  
R: S-ar putea să fi fost activat un filtru și nu au fost înregistrate evenimente de comunicație care să treacă de acel filtru. Pentru a vedea toate evenimentele, selectați **Opțiuni** → *Filtru* → *Toate comunicațiile*.

## Conectarea la calculator

- Î: De ce am probleme la conectarea consolei la calculatorul personal compatibil?  
R: Asigurați-vă că PC Suite pentru Nokia N-Gage este instalat și rulează pe calculatorul Dvs. Consultați **Ghidul de instalare pentru PC Suite** din secțiunea 'Software' de pe CD-ROM. Pentru mai multe informații privind modul de utilizare a programului PC Suite pentru Nokia N-Gage, consultați **asistența on-line** pentru PC Suite.





**Observație:** PC Suite nu funcționează cu cablul USB; folosiți PC Suite numai prin Bluetooth.

## Coduri de acces



- Î: Care sunt codurile mele de blocare, PIN sau PUK?  
R: Codul de blocare presetat este **12345**. Dacă uitați sau pierdeți codul de blocare, contactați furnizorul consolei Dvs.  
Dacă uitați sau pierdeți un cod PIN sau PUK, sau dacă nu ați primit un astfel de cod, contactați furnizorul Dvs. de servicii de rețea.

Pentru informații privind parolele, contactați furnizorul Dvs. de punct de acces, care poate fi, de exemplu, un furnizor comercial de servicii Internet (ISP), un furnizor de servicii browser sau un operator de rețea.

## Aplicația nu răspunde

- Î: Cum închid o aplicație care nu răspunde?  
R: Deschideți fereastra pentru trecere de la o aplicație la alta apăsând și menținând apăsat . Apoi selectați aplicația și apăsați  pentru a o închide.

## Prea multe aplicații deschise

- Î: De ce jocul pe care îl joc este prea lent?  
R: Sunt deschise prea multe aplicații. Închideți aplicațiile pe care nu le utilizați în momentul respectiv apăsând și menținând apăsat . Apoi selectați aplicația și apăsați  pentru a o închide.

## Nokia Audio Manager

- Î: De ce nu pot să văd pictograma N-Gage?  
R: Asigurați-vă că ați instalat programul Nokia Audio Manager pe calculatorul Dvs. înainte de a conecta consola pentru jocuri la calculator prin cablul USB.



**Observație:** Nokia Audio Manager nu funcționează prin Bluetooth; folosiți numai cablul USB.

# 18. Informații despre acumulator

## Încărcarea și descărcarea

- Aparatul Dvs. este alimentat de un acumulator reîncărcabil.
- Rețineți că un acumulator nou atinge performanța maximă numai după două sau trei cicluri complete de încărcare și descărcare!
- Acumulatorul poate fi încărcat și descărcat de sute de ori, însă va deveni inutilizabil la un moment dat. Dacă durata de funcționare (durata de vorbire și durata în regim de așteptare) este evident mai scurtă decât în mod normal, trebuie să cumpărați un alt acumulator.
- Folosiți numai acumulatori omologate de producătorul acestui aparat și încărcați acumulatorul Dvs. numai cu încărcătoare omologate de producător. Deconectați încărcătorul de la priza de alimentare atunci când nu îl folosiți. Nu lăsați acumulatorul conectat la un încărcător pe o perioadă mai mare de o săptămână, deoarece supraîncărcarea îi poate scurta durata de viață. Dacă nu este utilizat, un acumulator complet încărcat se va descărca în timp.
- Temperaturile extreme pot afecta capacitatea de încărcare a acumulatorului Dvs.
- Folosiți acumulatorul numai conform destinației sale.
- Nu utilizați niciodată un încărcător sau un acumulator defect.
- Nu scurtcircuitați acumulatorul. Scurtcircuitarea accidentală poate avea loc atunci când un obiect metalic (monedă, agrafă sau stilou) realizează o conexiune directă între terminalele + și – ale acumulatorului (contactele metalice de pe acumulator), de exemplu atunci când purtați un acumulator de rezervă în buzunar sau în poșetă. Scurtcircuitarea terminalelor poate deteriora acumulatorul sau obiectul respectiv.
- Păstrarea acumulatorului în locuri cu temperaturi ridicate sau scăzute, ca de exemplu într-un autovehicul închis vara sau iarna, va reduce capacitatea și durata de viață a acumulatorului. Încercați să păstrați acumulatorul la o temperatură cuprinsă între 15°C și 25°C (59°F și 77°F). Un aparat cu un acumulator prea cald sau prea rece ar putea să nu funcționeze, chiar dacă acumulatorul este complet încărcat. Performanțele acumulatorului sunt limitate în special la temperaturi sub punctul de îngheț.
- Nu aruncați acumulatorii în foc!
- Evacuați acumulatorii la deșeurile conform reglementărilor locale (de ex. recilare). Nu evacuați acumulatorii împreună cu deșeurile menajere.
- Scoateți acumulatorul numai când aparatul este oprit.

# 19. Îngrijire și întreținere

Aparatul Dvs. este un produs cu un design și o finisare de calitate superioară și trebuie tratat cu atenție. Indicațiile de mai jos vă vor ajuta să respectați condițiile de garanție și să vă bucurați de acest produs timp de mulți ani.

- Nu lăsați aparatul, componentele și accesoriile acestuia la îndemâna copiilor mici.
- Păstrați aparatul uscat. Precipitațiile, umiditatea și toate tipurile de lichide sau condensul pot conține minerale care vor coroda circuitele electronice.
- Nu utilizați și nu depozitați aparatul în medii cu praf sau murdărie. Praful și murdăria pot deteriora componentele mobile.
- Nu depozitați aparatul în locuri cu temperaturi ridicate. Temperaturile mari pot scurta durata de viață a aparatelor electronice, pot deteriora acumuloarele și pot deforma sau topi unele materiale plastice.
- Nu depozitați aparatul în locuri cu temperaturi scăzute. Când aparatul se încălzește (revine la temperatura normală), se poate forma condens în interiorul acestuia, ceea ce poate deteriora circuitele electronice.
- Nu încercați să deschideți aparatul. Demontarea de către persoane necalificate poate deteriora aparatul.
- Nu trântiți, nu loviți și nu scuturați aparatul. Manipularea dură poate deteriora plăcile interne cu circuite imprimate.
- Nu utilizați substanțe chimice corosive, solvenți sau detergenți puternici pentru a curăța aparatul.
- Nu vopsiți aparatul. Vopseaua poate bloca piesele mobile și poate împiedica funcționarea corespunzătoare.
- Folosiți numai antena livrată sau o antenă de schimb omologată. Antenele, modificările sau accesoriile neaprobate pot deteriora aparatul și pot intra în contradicție cu reglementările referitoare la aparatele ce lucrează pe frecvențe radio.

Toate recomandările menționate mai sus sunt valabile atât pentru aparat, cât și pentru acumulator, încărcător sau pentru orice alt accesoriu. Dacă oricare dintre acestea nu funcționează corespunzător, prezentați-vă la cel mai apropiat atelier autorizat pentru reparații. Personalul acestuia vă va acorda asistență și, dacă este cazul, va efectua reparațiile necesare.

# 20. Informații importante referitoare la siguranță

## Siguranța circulației

Nu folosiți un aparat cu comenzi manuale în timp ce conduceți un autovehicul. Nu lăsați aparatul pe scaunul de lângă șofer sau în locuri din care poate cădea în cazul unei coliziuni sau al unei opriri bruște.

Rețineți: Siguranța circulației înainte de toate!

## Mediul ambiant de utilizare

Nu uitați să respectați orice reglementări speciale aflate în vigoare în locul în care vă aflați și să opriți întotdeauna aparatul Dvs. ori de câte ori este interzisă folosirea unui telefon sau a unei console pentru jocuri, sau în cazul în care acesta poate provoca interferențe sau pericole.

Folosiți aparatul numai în poziția normală de funcționare.

Pentru a respecta recomandările de expunere la radio frecvență, utilizați numai accesorii Nokia omologate. Dacă telefonul este pornit și îl purtați pe corp, folosiți numai tocure de purtare omologate de Nokia.

Unele componente ale aparatului sunt magnetice. Materialele metalice pot fi atrase de aparat, iar persoanele care folosesc aparate auditive nu trebuie să țină aparatul la aceeași ureche la care poartă aparatul auditiv. Țineți întotdeauna aparatul în

tocul său, deoarece materialele metalice ar putea fi atrase de receptor. Nu depozitați cărți de credit sau alte medii de stocare magnetice în apropierea aparatului, deoarece informațiile stocate pe acestea ar putea fi șterse.

## Aparate electronice

Majoritatea echipamentelor electronice moderne sunt protejate împotriva semnalelor de radio frecvență (RF). Totuși, anumite echipamente electronice ar putea să nu fie protejate împotriva semnalelor RF emise de aparatul Dvs. mobil.

**Stimulatoare cardiace** Producătorii de stimulatoare cardiace recomandă păstrarea unei distanțe de minim 20 cm (6 țoli) între un aparat mobil ce lucrează în radio frecvență și stimulatorul cardiac, pentru a evita posibilele interferențe cu stimulatorul. Aceste recomandări sunt în conformitate cu cercetările independente și recomandările cercetătorilor în domeniul tehnologiei radio (Wireless Technology Research). Persoanele cu stimulatoare cardiace:

- Trebuie să păstreze întotdeauna o distanță de minim 20 cm (6 țoli) între aparat și stimulatorul cardiac atunci când aparatul este pornit;
- Nu trebuie să poarte aparatul într-un buzunar de la piept;

- Trebuie să folosească aparatul la ureche opusă stimulatorului cardiac, pentru a reduce la minim posibilitatea apariției interferențelor.
- Dacă aveți motive să suspectați apariția unor interferențe, opriți imediat aparatul.

**Proteze auditive** Unele aparate mobile digitale pot interfera cu anumite proteze auditive. În cazul apariției unor astfel de interferențe, trebuie să vă consultați cu furnizorul Dvs. de servicii.

**Alte aparate medicale** Folosirea oricăror echipamente de transmisie radio, inclusiv a aparatelor celulare, poate provoca interferențe în funcționarea aparaturii medicale protejate în mod necorespunzător. Consultați un medic sau producătorul aparaturii medicale pentru a determina dacă aparatura este corespunzător ecranată împotriva semnalelor RF externe sau dacă aveți întrebări referitoare la acest aspect. Opriți aparatul în instituții medicale atunci când regulamentele afișate vă solicită acest lucru. Spitalele sau instituțiile medicale ar putea folosi echipamente sensibile la semnale RF externe.

**Autovehicule** Semnalele RF pot afecta sistemele electronice instalate sau ecranate necorespunzător în autovehicule (de ex. sistemele electronice de injecție, sistemele electronice antiblocare, sistemele electronice de control al vitezei, sistemele air-bag). Consultați-vă cu producătorul sau cu reprezentantul acestuia cu privire la autovehiculul Dvs. Ar trebui să vă consultați și cu producătorul oricărui echipament care a fost montat ulterior pe autovehiculul Dvs.

**Instrucțiuni afișate** Opriți aparatul în orice instituție în care instrucțiunile afișate vă solicită acest lucru.

## Informații referitoare la siguranță în legătură cu jocurile video

**Despre crizele produse de sensibilitatea la lumină** Un număr foarte mic de persoane ar putea suferi o criză în momentul în care privesc anumite imagini, inclusiv lumini intermitente sau modele luminoase ce ar putea apărea în jocuri video. Chiar și persoanele care nu au antecedente în ceea ce privește crizele produse de sensibilitatea la lumină sau crizele de epilepsie ar putea fi predispuse, în timpul urmăririi unui joc video, la apariția unor crize epileptice produse de sensibilitatea la lumină. Aceste crize pot prezenta diverse simptome, inclusiv amețeli, slăbirea vederii, convulsii oculare sau faciale, tremurături ale brațelor sau picioarelor, stare de dezorientare, stare de confuzie sau scurte pierderi ale cunoștinței. De asemenea, aceste crize pot provoca pierderi de cunoștință sau convulsii ce pot cauza accidentări în urma căderii sau lovirii obiectelor din jur.

Dacă prezentați oricare dintre aceste simptome, întrerupeți imediat jocul și adresați-vă unui medic. Adulții care permit adolescenților (sau copiilor) să joace aceste jocuri trebuie să urmărească sau să-i chestioneze pe copii cu privire la potențiala apariție a acestor simptome, deoarece aceștia sunt mai predispuși decât adulții la apariția unor astfel de crize. Riscul apariției crizelor epileptice produse de sensibilitatea la lumină poate fi redus prin folosirea jocurilor într-o încăpere bine iluminată și prin evitarea jocurilor în cazul unor stări de somnolență sau oboseală. Dacă Dvs. sau oricare din rudele Dvs. au antecedente în ceea ce privește astfel de crize, adresați-vă unui medic înainte de a utiliza jocurile.

Jucați-vă în siguranță. Luați o pauză de joc cel puțin o dată la 30 de minute. Întrerupeți imediat jocul dacă începeți să vă

simțiți obosit sau dacă simțiți o senzație neplăcută sau dureri ale mâinilor și/sau ale brațelor. Dacă această stare persistă, adresați-vă unui medic. Utilizarea vibrațiilor poate agrava aceste efecte. Nu activați vibrațiile dacă simțiți orice indispoziție în oasele sau articulațiile degetelor, ale mâinilor, ale încheieturilor mâinilor sau ale brațelor.

## Medii cu pericol de explozie

Opriti aparatul atunci când vă aflați în medii cu pericol de explozie și respectați toate indicatoarele și instrucțiunile. Orice scântee într-un astfel de mediu poate provoca explozii sau incendii, rezultând în răniri corporale sau chiar decese.

Utilizatorii sunt atenționați să oprească aparatul atunci când se află la o stație de alimentare cu carburant (service). Utilizatorilor li se reamintește necesitatea de a respecta restricțiile asupra folosirii echipamentelor radio în depozitele de carburanți (zonele de depozitare și distribuție a carburanților), în fabricile de substanțe chimice sau în zonele în care se desfășoară operațiuni de explozie controlată.

Zonele cu mediu cu pericol de explozie sunt de cele mai multe ori, dar nu întotdeauna, marcate în mod vizibil. Acestea includ punțile inferioare ale ambarcațiunilor; spațiile destinate transferului sau depozitării substanțelor chimice; autovehiculele care folosesc gaz lichefiat (cum ar fi propan sau butan); spațiile în care aerul conține substanțe chimice sau particule, cum ar fi cereale, praf sau pulberi metalice; precum și orice alte spații în care vi se cere în mod normal să opriți motorul autovehiculului Dvs.

## Autovehicule

Repararea sau instalarea aparatului într-un autovehicul trebuie să fie executate numai de către personal calificat. Instalarea sau repararea necorespunzătoare pot fi periculoase și pot anula orice garanție aplicată aparatului.

Verificați în mod regulat dacă toate echipamentele radio din autovehiculul Dvs. sunt montate și funcționează corespunzător.

Nu depozitați sau transportați lichide inflamabile, gaze sau materiale explozive în același compartiment în care se află aparatul, componentele sau accesoriile sale.

În cazul autovehiculelor echipate cu air-bag, rețineți că perna de aer se umflă cu o forță foarte mare. Nu lăsați obiecte, inclusiv echipamente radio instalate sau portabile, în zona de deasupra pernei de aer sau în raza de desfășurare a acestora. Dacă echipamentul radio din autovehicul este instalat necorespunzător și perna de aer se umflă, pot rezulta răniri serioase.

Utilizarea aparatului în timpul zborurilor cu avionul este interzisă. Opriti aparatul înainte de a vă imbarca într-un avion. Utilizarea aparatelor radio într-un avion poate periclita funcționarea acestuia, poate afecta funcționarea aparaturii radio și poate fi ilegală.

Nerespectarea acestor instrucțiuni poate avea ca efect suspendarea sau anularea serviciilor telefonice sau acționarea în justiție, sau pot fi luate ambele măsuri.



## Apeluri de urgență



**IMPORTANT:** Acest aparat, ca și orice alt telefon mobil, funcționează utilizând semnale radio, rețele de radiocomunicație și rețele fixe precum și funcții programate de utilizator. Din acest motiv, nu poate fi garantată conectarea la rețea în orice condiții. Prin urmare, nu trebuie să vă bazați exclusiv pe un telefon mobil în cazul unor comunicații importante (de ex. în cazul unor urgențe medicale).

Apelurile de urgență nu pot fi posibile în toate rețelele de telefonie mobilă sau atunci când se folosesc anumite servicii de rețea și/sau funcții ale telefonului. Consultați-vă cu furnizorii locali de servicii.

## Pentru a efectua un apel de urgență:

- 1 Dacă aparatul este oprit, porniți-l. Verificați dacă dispuneți de un nivel suficient al semnalului. Unele rețele ar putea solicita introducerea corectă în aparat a unei cartele SIM valabile.
- 2 Apăsați  de câte ori este necesar (de ex. pentru a termina o convorbire, pentru a părăsi un meniu, etc.) în scopul de a șterge ecranul și de a pregăti telefonul pentru apeluri.
- 3 Tastați numărul apelului de urgență valabil în zona în care vă aflați (de ex. 112 sau alt număr de urgență oficial). Numerele apelurilor de urgență diferă în funcție de regiune.
- 4 Apăsați tasta 

Dacă anumite funcții se află în uz, ar putea fi necesar să dezactivați funcțiile respective înainte de a putea efectua un apel de urgență. Consultați acest ghid și adresați-vă furnizorului Dvs. local de servicii celulare.

Atunci când efectuați un apel de urgență, comunicați toate informațiile necesare cât mai corect posibil. Rețineți că aparatul Dvs. mobil ar putea fi singurul mijloc de comunicare la locul unui accident - nu terminați apelul până când nu vi se cere acest lucru.



**ATENȚIE!** În profilul Deconectat nu puteți efectua apeluri, inclusiv apeluri de urgență, și nu puteți folosi nici o funcție care necesită accesul în rețeaua mobilă.

## Informații privind certificarea (SAR)

ACEST MODEL DE TELEFON CORESPUNDE CONDIȚIILOR PRIVIND EXPUNEREA LA UNDE RADIO.

Aparatul Dvs. mobil este un emițător și un receptor radio. El este proiectat și fabricat pentru a nu depăși limitele de expunere la energie de radiofrecvență (RF) cuprinse în recomandările internaționale (ICNIRP). Aceste limite fac parte dintr-o serie de recomandări cuprinzătoare și stabilesc nivelele permise de energie RF pentru populație. Recomandările au fost elaborate de organizații științifice independente în urma unei evaluări periodice și amânunțite a unor studii științifice. Recomandările cuprind și o marjă importantă de siguranță, stabilită pentru a asigura securitatea tuturor persoanelor, independent de vârstă și stare a sănătății.

Standardul de expunere pentru telefoanele mobile utilizează o unitate de măsură cunoscută sub numele de Specific Absorption Rate (factor specific de absorbție), sau SAR. Limita



SAR stabilită în aceste recomandări internaționale este 2,0 W/kg\*. Încercările pentru SAR sunt efectuate folosind pozițiile standard de utilizare și cu aparatul în regim de emisie la cel mai înalt nivel admis de putere, în toate benzile de frecvență testate. Deși SAR este determinat la cel mai ridicat nivel de putere admis, nivelul real al SAR pentru telefonul în funcțiune poate fi cu mult sub valoarea maximă. Aceasta se explică prin faptul că aparatul este proiectat să lucreze la mai multe nivele de putere, în așa fel încât să utilizeze numai puterea necesară pentru a intra în legătură cu rețeaua. În general, cu cât vă aflați mai aproape de o antenă de retransmisie, cu atât nivelul de putere este mai scăzut.

Valoarea maximă SAR pentru acest model de telefon încercat în condiții de utilizare la ureche a fost de 0,37 W/kg. Deși pot exista diferențe între nivelele SAR pentru diferite tipuri de telefoane și pentru diferite poziții de utilizare, toate valorile corespund recomandărilor internaționale relevante privind expunerea la RF.

Acest produs corespunde recomandărilor de expunere la radio frecvență dacă este folosit în poziție normală de utilizare, deci la ureche, sau dacă este amplasat la o distanță de cel puțin 1,5 cm față de corp. Dacă telefonul este utilizat în timp ce este purtat pe corp, într-un toc de purtare, într-o agățătoare la centură sau în alt suport, aceste suporturi nu trebuie să conțină metale și trebuie să asigure plasarea telefonului la o distanță de cel puțin 1,5 cm față de corp.

\* Limita SAR pentru telefoanele mobile folosite de public este de 2,0 watt/kilogram (W/kg) în medie pentru zece grame de țesut de corp. Recomandările conțin o marjă substanțială de siguranță pentru o protecție suplimentară a publicului și pentru compensarea unor diferențe în măsurători. Valorile SAR pot să difere în funcție de cerințele naționale de raportare impuse și de banda de rețea. Pentru informații legate de SAR în alte regiuni vă rugăm să consultați site-ul [www.nokia.com](http://www.nokia.com), secțiunea pentru informații despre produs.

# Index

## A

Accesorii

Setări 56

Activarea difuzorului

Adresă IP, definiție de glosar 49

Afișare info celulă 55

Agendă 102

Alarmă 105

Câmpuri de înregistrare în  
agendă 103

Ecrane 103

Expediere înregistrări 105

Oprirea alarmelor 105

Setări 105

Simboluri 104

Sincronizare la distanță 133

Ștergerea simultană a mai multor  
înregistrări 135

Agendă telefonică

Consultați *Contacte*

Ajutor on-line 13

Amânare 111

Animății 65

Animății GIF 65

Apelare 18, 61

Cu un indicativ vocal 60

Apelare rapidă 61

Efectuarea apelurilor 19

Apelarea vocală 59

Apeluri

Apelare rapidă 19

Apeluri recente 23

Durată 24

Filtrare 26

Formate 23

Internațional 18

Limită cost 24

Nepreluare 23

Opțiuni în timpul unei convorbiri 21

Răspuns la 20

Recepționate 23

Redirecționare 20

Respingere 20

Setări 26, 44

Setări pentru redirecționare 22

Ștergerea conținutului 26

Teleconferințe 19

Transferare 21

Unități 24

Utilizarea dosarului *Contacte* 18

Apeluri de urgență 144

Apeluri nepreluare 23

Apeluri recepționate 23

Aplicații 121

Deschiderea unei aplicații Java 122

Dezinstalarea unei aplicații

Java 122

Instalarea unei aplicații Java 121

Setări pentru aplicația Java 123

Arhivă, definiție de glosar 119

Golire 119

Ascultarea mesajelor 19

Ascultarea muzicii 34

Ascultarea radioului 35

Asociere, definiție de glosar 130

## B

Bluetooth 127

Adresă unică a aparatului 129

Anularea asocierii 131

Asociere 129

Cereri de asociere 130

Cereri de conectare 130

Deconectare 132

Expediere date 129

Indicatori de stare pentru

conexiune 130

Nume scurte pentru aparate

asociate 131

Parolă numerică setată în

fabrică 130

Parolă numerică, definiție de glosar 130  
Pictograme aparate 130  
Primirea datelor 132  
Setări 128  
Browser  
    Mesaje de serviciu 87  
    Pentru puncte de acces browser, consultați *Puncte de acces*  
    Setări mesaje serviciu 98  
Browser XHTML 114  
**C**  
Calculator 108  
Câmp de căutare 14  
Captură ecran 67  
Carte de vizită, definiție de glosar 62  
    Expediere 62  
Cartelă de memorie 27  
    Copie de siguranță 29  
    Deblocare 29  
    Formatare 29  
    Ocuparea memoriei 30  
    Parolă 29  
    Restaurare 29  
    Videoclipuri 27  
Cartelă SIM  
    Copierea numelor și a numerelor 57  
    Mesaje 93  
    Nume și numere 27

Vizualizarea mesajelor de pe SIM 26  
Cartele de contact  
    Adăugarea indicativelor vocale 60  
    Adăugarea sunetelor de apel 62  
    Alocarea numerelor de apelare rapidă 61  
    Ascultarea indicativelor vocale 61  
    Atribuirea numerelor și adreselor implicite 59  
    Indicative vocale 59  
    Introducerea fotografiilor 58  
    Memorarea tonurilor DTMF 22  
    Schimbarea indicativelor vocale 61  
    Sincronizare la distanță 133  
    Ștergerea sunetelor de apel 62  
Cartele SIM preplătite 24  
Căsuță ieșire 92  
Căsuță poștală 88  
    Deconectare 90  
Căsuță poștală de la distanță 88  
    Deconectare 90  
Căsuță vocală 19  
    Redirecționare apeluri la căsuța vocală 22  
    Schimbarea numărului 19  
Căutarea unui post de radio 36  
CD-ROM 132  
Ceas 110  
    Alarmă 111

Setări 110  
Ceas alarmă 111  
    Amânare 111  
Centru de servicii pentru mesaje scurte  
    Adăugare nou 95  
Certificate 53  
    Setări de încredere 54  
Cod de blocare 51  
Cod PIN 51  
    Deblocare 51  
Coduri de acces 51  
Comenzi rapide  
    în Favorite 107  
    în Imagini 65  
Comenzi USSD 94  
Compozitor 111  
    Ascultarea sunetelor 111  
    Regalarea volumului sonor 111  
    Reglarea ritmului 111, 112  
    Schimbarea stilului sunetului 112  
Conexiuni la calculator 132  
Conexiuni pentru transmisia datelor  
    Indicatori 10  
Contacte  
    Import de date 63, 106  
Convertor 109  
    Adăugarea cursurilor de schimb 110  
    Conversia unităților de măsură 109  
    Conversie valutară 110

Redenumire valute 110  
Convertor de unități 109  
Copiere  
    Contacte de pe cartela SIM în  
        memoria consolei pentru  
        jocuri și invers 57  
Text 78  
Creare  
    Cartele de contact 57  
**D**  
Dată, setări 51  
Date sub formă de pachete  
    Contor de date 26  
    Cronometru pentru conexiune 26  
Deconectare  
    Bluetooth 132  
Decupare  
    Text 78  
Depanare 135  
Descărcare 118  
Difuzor 15  
    Activare 15, 16  
    Dezactivare 15  
DNS, Serviciu pentru nume de domenii,  
    definiție de glosar 49  
Dosar 118  
Dosare, crearea, organizarea articolelor  
    în dosare 14  
Dosarele mele 88

**E**  
Editare  
    Cartele de contact 58  
    Înregistrări din agendă 102  
Text 75  
Editor pentru comandă servicii 94  
Efectuarea apelurilor 18  
E-mail 83  
    Căsuță poștală de la distanță 88  
    Deschidere 90  
    Fișiere atașate 91  
    Memorarea fișierelor atașate 91  
    Off-line 89  
    On-line 89  
    Preluare din căsuța poștală 89  
    Setări 97  
    Ștergere 92  
Expediere  
    Cartele de contact, cărți de  
        vizită 62  
    Date prin Bluetooth 129  
    Fișiere media 71  
    Înregistrări din agendă 105  
    Video clipuri 71

**F**  
Fără comenzi manuale  
    Consultați *Difuzor*  
Favorite 107  
    Adăugarea unei comenzi  
        rapide 107

Fișier SIS 124  
Fișiere atașate  
    Transfer 91  
    Vizualizare 91  
Fișiere audio  
    Consultați *Fișiere media*  
Fișiere de sunet  
    Consultați *Fișiere media*  
Fișiere JAD și JAR 124  
Fișiere media  
    Definiție de glosar 69  
    Formate de fișiere 69  
    Redare 70  
Fișiere muzicale  
    Consultați *Fișiere media*  
Format vCard 62  
Formate de fișiere  
    .AAC 41  
    Fișier SIS 124  
    JAD și JAR 124  
    M3U 41  
    MP3 41  
    RealOne Player 69  
Fotografii  
    Vizualizare 64  
Fotografii miniatură  
    Pe o cartelă de contact 58

## G

### GPRS

Consultați *Transmisia datelor sub formă de pachete*

### Grupuri de contacte 62

Adăugarea de mai mulți membri simultan 63

Adăugarea sunetelor de apel 62

Eliminarea membrilor 63

## H

### HSCSD

Consultați *Transmisii de date de mare viteză*

## I

### Imagine de fundal

Consultați *Setări, General*

### Imagini 64

Adăugarea pe o cartelă de contact 58

Afișare detalii imagine 66

Comenzi rapide de la tastatură la vizualizarea imaginilor 65

Dosarul Mesaje grafice 67

Ecran complet 65

Formate 66

Mutarea punctului de centrare 65

Organizare 66

Rotire 65

Zoom 65

### Import de date

Contacte 63, 106

### Indicative vocale 59

Adăugare 60

Ascultare 61

Definiție de glosar 57

Efectuarea apelurilor 60

Modificare 61

### Indicatori 10

Conexiuni pentru transmisia datelor 10

### Indicatori de conexiune

Bluetooth 130

Conexiuni pentru transmisia datelor 10

### Informații despre acumulator 139

### Informații referitoare la siguranță

Aparate electronice 141

Apeluri de urgență 144

Autovehicule 143

Îngrijire și întreținere 140

Jocuri video 142

Medii cu pericol de explozie 143

Mediul ambiant de utilizare 141

Siguranța circulației 141

### Inserare

Text 78

### Instalarea programului 125

### Instrumente

Consultați capitolul *Manager - instalarea aplicațiilor și programelor*

### Introducerea textului 75

Introducerea textului cu funcția de predicție 76

Dezactivare 78

Indicații 77

### ISDN, definiție de glosar 49

## Î

Începerea unui joc 31

Începerea unui joc cu mai mulți jucători 32

Începerea unui joc în doi 31

Înregistrarea de la aparatură externă 35

Înregistrarea de pe Radio 37

Înregistrarea indicativelor vocale 60

Înregistrator voce 113

## J

### Java

Consultați *Aplicații*.

Jocuri 31

Jocuri cu mai mulți jucători 32

Jurnal 22

## L

### Limba

de scriere 42

Limita costului convorbirilor  
    Resetarea contorului 25  
    Setată de un furnizor de servicii 24  
Limită pentru costurile convorbirilor 24

## M

Marcaj, definiție de glosar 116  
Memoria partajată 17  
Meniu 11  
    Reorganizarea meniului principal 12  
    Tasta meniu 11  
Mesaje  
    Căsuță ieșire 92  
    Căsuță intrare 84  
    Dosarele mele 88  
    Ecran principal 73  
    Memorarea imaginilor din mesajele grafice 67  
    Mesaje grafice 80  
    Mesaje multimedia 81  
    Mesaje pe cartela SIM 93  
    Mesaje text 79  
    Rapoarte remitere 74  
    Scrierea mesajelor e-mail 83  
    Scrierea textului 75  
    Setări 94  
    Setări pentru dosarul Expediate 98  
Mesaje inteligente  
    Expediere 80  
    Primire 86

Mesaje multimedia 81  
    Creare 82  
    Redarea sunetelor 86  
    Vizualizare 85  
Mesaje prin transmisie celulară 93  
Mesaje text 79  
    Scriere și expediere 79  
Mesaje vocale 19  
Metoda tradițională de introducere a textului 75  
Modem  
    Utilizarea consolei pentru jocuri ca modem 132  
Modificarea setărilor 68  
Modul de așteptare 9  
    Indicatori 10  
    Setări 43  
Music Player 33  
Muzică 33  
    înregistrare 35

## N

Nokia Audio Manager 38  
Note 110  
Numere formate 23  
Numere permise 52

## O

Off-line 89  
On-line 89  
Oprire  
    Alarmă de agendă 105

Ceas alarmă 111  
Oră, setări 51  
Organizare  
    Meniu 12

## P

Parolă  
    Cartelă de memorie 29  
PC  
    Conectare 132  
Primire  
    Date prin Bluetooth 132  
    *Pentru sunete de apel, embleme operator și setări, consultați Mesaje inteligente*  
Probleme de rezolvat 108  
Profilul Deconectat 100  
Profiluri 99  
    Redenumire 100  
    Setări 99, 101  
Program  
    Instalare 125  
    Ștergere 126  
Protector ecran  
    Setări 43  
Puncte de acces 45  
    Setări 47  
    Setări, avansate 49  
Puncte de acces Internet  
    Consultați *Puncte de acces*

Puncte de acces, definiție de glosar 45  
Furnizor de servicii, definiție de glosar 45

## R

Radio 35  
Rapoarte 74  
Rapoarte remitere 74  
Răspuns automat 56  
Răspunsul la un apel 20  
Automat 56  
RealOne Player 69  
Formate de fișiere 69  
Media guide 70  
Reglajul volumului 71  
Streaming 70  
Recorder, înregistrare sunete 113  
Redarea video clipurilor 70  
Redirecționarea apelurilor 20  
Registru apel  
Consultați *Apeluri*  
Registru cu apeluri recente 23  
Apeluri nepreluete 23  
Apeluri recepționate 23  
Costurile convorbirilor 24  
Durata convorbirii 24  
Limita costului convorbirilor 24  
Numere formate 23  
Ștergerea listelor de apeluri 23  
Unități de plată a convorbirilor 24  
Reglajul volumului 14

În timpul unei convorbiri 18  
Respingerea apelurilor 20  
Restricționare apeluri 54  
Restricționarea apelurilor 54  
Rularea aplicației în fundal 68

## S

Scire 75  
Introducerea textului cu funcția de predicție 76  
Introducerea textului cu funcția de predicție, dezactivare 78  
Metoda tradițională de introducere a textului 75  
Servicii  
Conectare 115  
Parcurs 117  
Terminarea conexiunilor 119  
Serviciul pentru informații 93  
Setări  
Accesorii 56  
Afișaj 43  
Agendă 105  
Apeluri 26  
Aplicații (Java™) 123  
Bluetooth 128  
Ceas 110  
Certificate 53  
Cod de blocare 51  
Cod PIN 51  
Coduri de acces 51

Conexiune 45  
Data și ora 51  
E-mail 97  
General 42  
Mesaje 94  
Mesaje pentru servicii browser 98  
Mesaje scurte 94  
Mesaje, dosarul Expediate 98  
Numere permise 52  
RealOne Player 71  
Redirecționare apeluri 22  
Restricționare apeluri 54  
Serviciul pentru informații 98  
Setări aparat 42  
Siguranță 51  
Sunete 99, 101  
Setări afișaj 43  
Setări de conexiune 45  
Setul cu căști 15, 16  
Siguranță  
Certificate de siguranță 53  
Coduri de acces 51  
Setări 51  
Simboluri pentru  
Înregistrări din agendă 104  
Sincronizare  
Consultați *Sincronizarea la distanță*.  
Sincronizare la distanță 133

Spațiu disponibil redus în memorie

Afișarea spațiului ocupat în  
memorie 30, 126

Depanare 135

Stare inactivă

A se vedea *Modul de așteptare*

Streaming

Definiție de glosar 70

Sunete 99

Ștergerea unui sunet personal de  
apel 62

Sunete de apel 99

Adăugarea unui sunet personal de  
apel 62

Dezactivare 20

Primirea într-un mesaj  
inteligent 86

Setări 99, 101

SyncML

Consultați *Sincronizarea la  
distanță*.

## Ș

Șabloane text 88

Ștergere

Apeluri 26

Cartele de contact 58

Contoare pentru costul  
convorbirilor 25

Înregistrări din agendă 103

Registrul cu apeluri recente 23

Ștergerea memoriei

Informații din jurnal 135

Înregistrări din agendă 135

Ștergerea programelor 126

## T

Tarife pentru transmisii de date sub  
formă de pachete 46

Taxe

Transmisie de date sub formă de  
pachete 46

Teleconferințe 19

Tonuri 99

Tonuri DTMF, definiție de glosar 22

Transferare apeluri 21

Transferarea fișierelor muzicale

Consultați *Nokia Audio Manager*

Transmisie date de mare viteză, definiție  
de glosar 46

Transmisie de date sub formă de pachete

Definiție de glosar 46

Setări 50

Tarife 46

Transmisii de date sub formă de pachete  
46

Trecerea de la o aplicație la alta 12

## U

Utilizarea radioului 36

## V

Video clipuri

Consultați *Fișiere media*

Video player

Consultați *RealOne Player*

Vizualizare

Animatii GIF 65

Imagini 64

## W

WAP

Golirea memoriei browserului 119

Pictograme 116

## X

XHTML, definiție de glosar 114

## Z

Zoom 65